

PS2 • XBOX • GBA • GCUBE

MESSEZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

5 000093 912202

799,- FT

VIII. ÉVFOLYAM 4. SZÁM
2004. ÁPRILIS

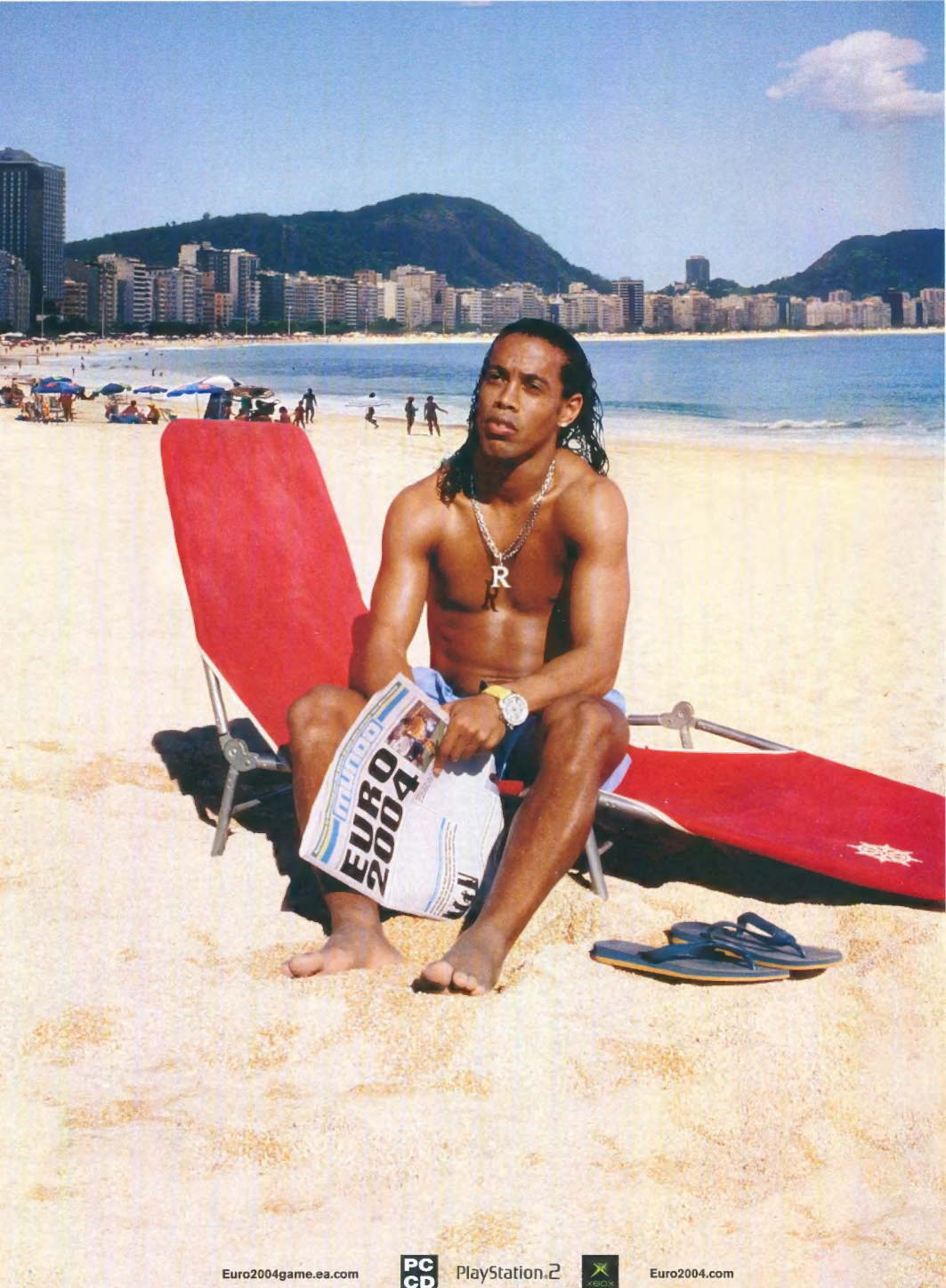
576 KONZOL



A LEGSZEBB KRISTÁLY A NINTENDO KORONÁJÁN

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES (GAMECUBE)

AVI TEMANK: VIDEOJÁTEK NOSTÉNYEK • THE SUFFERING • SEVEN SAMURAI 20XX • FIGHT NIGHT • GLASS ROSE • IIFELINE
Y GIRLS • TENCHU: RETURN FROM DARKNESS • NINJA GAIDEN • DEAD MAN'S HAND • SC PANDORA • MGS THE TWIN SNAKES



Euro2004game.ea.com



PlayStation.2



Euro2004.com

© 2004 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA SPORTS and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Manufactured under license by Electronic Arts Inc. Made in EU. The UEFA word, the UEFA EURO 2004™ Official logo, the Official Mascot and the UEFA European Football Championship™ logo are protected by trademarks and copyright. All rights reserved. Player names and likenesses used under license from The International Federation of Professional Footballers (FIFPro), national teams, clubs, and/or leagues, athletes, the adidas logo and the 3-Stripe trade mark are registered trademarks of the adidas-Salomon group, used with permission. Rotenir is a trademark of the adidas-Salomon group used with permission. All sponsored products, company names, brand names and logos are the property of their respective owners. EA SPORTS™ is an Electronic Arts™ brand. (EA) and the "EA" Family logo are registered trademarks of EA Gamecube.



It's in the game.™

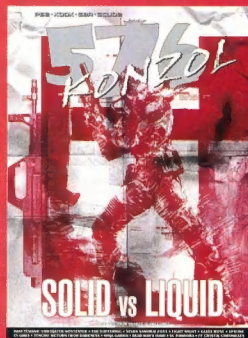
Ő NEM FOG JÁTSZANI TE IGEN



Légy bajnok Magyarországgal az UEFA EURO 2004™-ben!

Entertainment Inc., Microsoft, Xbox, and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft.™ The UEFA word, the UEFA EURO 2004™ Official Logo, the Official Mascot and the UEFA European Football Championship™ Trophy are protected by trademarks and copyright. All rights reserved.

HÍREK	4
A HÓNAP TÉMÁJA: VIDEOJÁTEK NÖSTÉNYEK	8
HARDVER ROVAT: MADCAT2 TERMÉKBEMUTATÓ	12
RETRO ROVAT: PHILLY CLASSIC 5 - PHILADELPHIA 2004	14
RETRO LEÍTÁR	16
MULTI TESZT: PLAYSTATION 2 + XBOX	
THE SUFFERING	18
MTX: MOTOTRAX	20
SCOOPY-DOO: MYSTERY MAYHEM	21
CARMEN SANDIEGO: THE SECRET OF THE STOLEN DRUMS	22
PLAYSTATION 2	
FIREFIGHTER F.D. 18	24
SEVEN SAMURAI 20XX	26
FIGHT NIGHT 2004	28
GHOST RECON JUNGLE STORM	32
GLASS ROSE	34
A-TRAIN 6 - RACING SIMULATION 3	36
PLAYSTATION 2 LEÍTÁR	38
LIFELINE	44
X-FILES: RESIST OR SERVE	46
CY GIRLS	48
XBOX	
ALL STAR BASEBALL 2005	50
Toca RACE DRIVER 2	52
TENCHU: RETURN FROM DARKNESS	54
NINJA GAIDEN	56
XBOX LEÍTÁR	58
DEAD MAN'S HAND	60
SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW	62
GAMECUBE	
FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES	64
MGS THE TWIN SNAKES	68
GAMEBOY ADVANCE	
DISNEY'S ALADDIN - MAGICAL QUEST 3	72
SABRE WOLF	73
WADE HIXTON'S COUNTER PUNCH	74
SONIC ADVANCE - R-TYPE III	75
GBA PDA	76
CSEVEGŐ	78
COOL-TÚRA	80



Ez itt kérem a hármas számú
címlapvariációt. Sajogott a szívem
érte - legszívesebben ezt is felraktam
volna valahova...

2004 ÁPRILIS - A TAVASZI LAZASÁG HÓNAPJA

Rég volt már ilyen! Olyan lazán és könnyedén hoztuk össze áprilisi számunkat, mint már régen. Egy másodpercet sem gőrcsöltünk. Csak csináltuk, csináltuk, csináltuk... (Lehet, hogy a napsütés és a melegedő időjárás teszi...?)

Nem kellett bejárni Tolnát-Baranyát, hogy meg tudjuk tölteni az oldalakat. Nem késnek az újságírók. (Jó, *Dae*, *Liquid* és *SiD* kicsit megcsúsztak, de ismerve őket eleve 3 nappal korábban adtam meg nekik a lapzártai időpontját, hogy ha a szokásos módon lekásik 2 nappal az érkezést, még mindig legyen 1 napom a korrekcióra...)

Eleg sok játék jelent meg minden géptípusra, és jócskán vannak nagy címek is.

Ez a hónap egyértelműen a *GameCube* tulajdonosoké: hosszút szelcsend után végre két nagyon jó stuff is érkezett a gépkre: a **Final Fantasy Crystal Chronicles** és a **Metal Gear Solid: The Twin Snakes** is abszolút érdemes rá, hogy megvásároljátok, ráadásul mindkettő ideális címlaptéma volt – az 576.hu Konzol fórumán meg is szavaztattam, hogy melyik legyen a nyertes; az eredményt a borítón láthatjátok. Gyönyörű tavaszi színiorgia, ugye? De, hogy az MGS rajongók se keseredjenek el, megmutatjuk a másik címlapverziót is – ezúttal nem a hátsó borítón, hanem a 31. oldalon szemrevételezhetitek. (Volt egy harmadik MGS címlap is: az ott van kicsiben a Tartalomjegyzékben...)

Nézzétek meg a cikkeket: egy csomó dögös, 2 oldalas írásunk van! Aki náminemű vére és bőre kíváncsi, annak a **The Suffering** multi tesztet ajánlom. Van három PS2-es akciójáték bemutatónk is – most már csak választanatok kell, hogy a **Cy Girls**-t, a **Firefighter**-t, vagy a **Seven Samurai**-t vásároljátok-e meg. A PS2-vel rendelkező kalandjátékosok is kedvükre tobbázkodhatnak: vihetik a **Glass Rose**-t vagy az új **X-Files** játékot is bátran.

Az Xbox-osoknak is lesz mire költeniük a pénzt! A **Ninja Gaiden**nek minden gyűteményben ott van a helye, én viszont megint ajánlom a **Tenchu**-t is. Bajtás Gabi meg azt üzeni, hogy a **Splinter Cell Panda**-ra a nyérő.

„Másfajta” elkeink közül Credo GB-GBA PDA bemutatóját ajánlom. *Stinger* vizsgái miatt a **Retro Ravat**ot most Reiker vitte, aki egy igazán retro fesztiválról számol be nektek. Megint van **Hardver Ravat**, jó sok különböző kébellel, és van egy új rovatunk is, ami egyfajta **Retro Leltárnak** felel meg – ezt is Reiker követte el. Végül, kiindulva a klasszikus aranykópésból, miszerint „Itt a tavasz, dagad a f...”, a **Hónap témája** oldalain miről is írhattunk volna másról, mint a **Videójáték** nőstényekről...

Na, megyek locsolkodni (csak bírja a *locsolóskannám*...) Engedelmetekkel megosztanám veletek az én idej vesikémet:

„Eleg sz*r volt ez a hetem,
Ezt a kölnit rádönthetem?”

Martin

Az 576 Konzol pontozási rendszere

- 1-2.5 pont – Csak saját felelősségre. Mi szöglünk! Nem érdemes koptatni vele a gépet.
- 3-4.5 pont – Ha éppen nem tudsz jobb dolagra költeni, szerzed be, de ne várj tőle sokat.
- 5-5.5 pont – Teljesen átlagos, játszható stuff. Néhány kósza órára biztos leköt majd.
- 6-7.5 pont – Jópofa! Egy próbát mindenképpen megér. Talán még rá is kattansz?!
- 8-9.5 pont – Bátoran ajánljuk, mert kellemes, finom játék. Nem fogsz csalódni benne!
- 10 pont – Kihagyhatatlan, mindenki számára kötelező, 576 Konzol favorit! Király!



18

See Action



26

Devil Journal 2004



32

Good Boyz Jungle Storm



48

Cy Girls



52

Toca Race Driver 2



56

Tenchu Return From Darkness



56

Ninja Gaiden



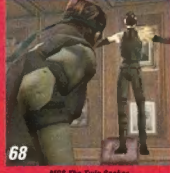
60

Good Man's Hand



64

Pixel Perfect 2 (Pixel Perfect)



68

MGS The Twin Snakes



73

Blair Wolf



75

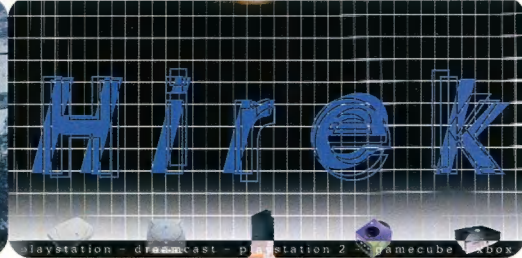
R-Type II

A kiadványban megjelenő szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.
ISSN 1417-9296

Nyomda: Offset és Játékkirya nyomda RT
(Felelős vezető: Gerhard Stocker (gazdát))
Félszerkesztő: Martin
Nyomda elkövetkező: Tita Renáta
Kiadja: Compagone Kft., 1042 Budapest,
Árpád út 112. (Árpád Utcahatár)
Törzskönyv: Bk. 01/01
E-mail: 576konzol@576.hu

Laptulajdonos: Balogh Zsolt
Laptul: 576 Konzol Team
Lévitel: Helling Media Kft.
Lévitel: 1229 Budapest, Pk.: 24.
Telefon: 06-1-369-26-66
Eltérítési: Compagone 576 Kft.
1229 Bp., Pk.: 24.
Website: www.576.hu

Címlap: Final Fantasy Crystal Chronicles (Gamecube)



DEF JAM VENDETTA 2 (PS2 / XBOX / GC)

Az Electronic Arts ismét híres rap-dalokkal pártolt el egymással a hip-hop világ: az erős egy évvel ezelőtti **Def Jam Fight for NY** folytatásában továbbra is piszkos nagyokai lehet majd verekedni. A lényeg ennek megfelelően változatlan: negyven utcai harcos közül választho ki majd legfőbb ellenünk / egyenrangunk / legfeljeseink mindenki, akik az utunkba áll - a cíl a New York-i hip-hop világ őrült bosszúja.



urakom (összintén szülő fogalmunk sincs róla, hogy miképp nézhet ki egy hip-hop világ: valószínűleg olyan lehet, mint a raszták illós pipófék futóján sűrűn belengő álomszaga, csak éppen amerikai



változatban, és fő helyett koccinálunk meg káromkodással). Az ígéretek szerint a bőséges karakter-léleket legálabb bele ismert hip-hop szótárából áll majd, a karakterválasztó-képernyőn azt figyelj például Busta Rhymes, LL Cool J, Ludacris, Method Man, Redman, Slick Rick, Snoop Dogg és Common Electra is - aki tudomásunk szerint nem hip-hop szupersztár, de vele kifejezetten ügyes keveredni a világ életben is szászott (szívszócica). **Ja, Asszony mit szál ehhez? Martin** 3). A harcrendszert is módosult, offbeat stílusban írták meg az ellent, és a bejelentésnél párhuzamosan kiadott trailer-videó kassza szerint a tereptérnyűk is az első részben megszokottal nagyobb szerepet kapnak majd az összecsapások kimenetelének behatárolásában - vagyis lehetőségünk lesz például arra, hogy valakit alaposan befejezzünk egy masszív betámaszkodással. A Def Jam Vendetta 2 azaz a multipaltform játéka, a PlayStation 2, Xbox és Gamecube titkokat egyezre ilmasítja majd be, valomikr 2004 őszén.

ACE COMBAT 5: THE UNSUNG WAR (PS2)

A Namco tavaszi szavai a harci repülés **Ace Combat** szériát az eddigi szűk hányagba burkoloztató ötödik epizóddal címe: a **The Unsung War** lesz. Az **Ace Combat 5** története a Sand Island Military Base körül: a bázis a két, egymással régóta versengő szuperhatalom, Osea és Yuktania határvidékére helyezkedik el. Egy hajnali riasztást követően az innen startoló komplett katonai vadászgépszázad megsemmisül - városi riasztás leg érvénybe, és kitör a régóta érzékelhető háború. Az AC5 főhőse egy szülőföld pilóta, aki hírszerrel a katonai bázisra - és foglalkoztatja. A fejlesztőktől származó információk szerint az ötödik rész története meglehetősen jóbb és bonyolultabb lesz, mint az AC4 sztorija - a sztori-messzei minőség is



sokat fejlődött, az ötödik játékeként azúrtal nem kettős álláslehetőség, hanem jótudó rendeltet animációk segítségével jelenítették meg. A játékos ezúttal egy négy gépű álló formáció tagjaként harcol - a szövetségesei pedig kísérő repülőgépek segítségével. A feladás más (hasonló stílusú) játékokkal már ismerős lehet, de itt speciális Ace Combat izgalom a harc - a dolog - az osztály sora között foglalkoztatunk, néha másodpercek alatt kell majd megmozdítani olyan döntéseket, melyek akár a történetet is befolyásolhatják. A játék (főként a vizuális) története ugyan alapvetően új, de állítólag több ponton is közeli közelebb az Ace Combat 4-hez. A sorozatot eddig is jellemző remek hangulatot pedig szíri rádiós üzenetváltások fogják tovább fokozni.

A repülőgépek javarészt más masinákra alapulnak, több mint ötven repülőgépet is játékosok. A játékosok dupláján né (az előző epizódhoz képest), grafikai vonalon pedig az időjárás-efektusok frónján (dinamikus változó időjárás, villámok) valamint a lények / ármányok megjelenítése terén számíthatunk radikális változásokra - a fejlesztők az utóbbi bőzsek a legjobban. Lehetnek is: néztek csak meg a mellékelt képeket, az Ace Combat 5 nem szimplán szál, hanem GYÖNYÖRÜ. Az egyjátékos kampány mellett online multipaltform is kapunk, és ehhez a korból információkért ellentétben szerencsén nem lesz szükség a PS2 HDD beszerzésére. Az Ace Combat 5 jelenleg öven szászleltés készülőben szinten leledzik, a [Japan] megjelenése valomikr az év vége felé lehet számítani.

TERMINATOR 3: THE REDEMPTION (PS2 / XBOX)

Az Atari ki akarja köztársasági a barzozas Terminator 3: War of the Machines által ejtett szótart a saját és a Terminator 3 franchise renevezését. Az új Terminator-játék, a **Terminator 3: The Redemption** (vagyis miért nem szabadulunk meg végre attól a hármasztól a címbe?) Anyira azért nem volt sikeres az a film... 3) elvonatkozott a harmadik mozi epizód törté-



netésről, és új játékokban eddig ritkán feldolgozott irányba lenni a szériát - végre bekapcsolhatjuk magunkat az emberek és gépek között dúló jövőbeli háborúba. A szériát eddig szavazott a T-X (feltehetően egy új modell) ismét visszamegy az időben, hogy végre hidegre tegye John Connor - a T800 (még mindig Arnold, a kollektív kormányzó ország arcát, molton capture-ül megmozdított, és hangját kölcsönzi a játékos) pedig új veszélybe. A nagy kénytelenkedés az lesz a vége, hogy mindenki átértelmez egy alternatív jövőbe, ahol a SkyNet meggyertya a háborút, és most az emberiség megmaradt kasszáru képviselői kassza.

A játékok fejlesztés Paradigm nem az előző próbálkozást jellemző „csináljunk egy jó kis lineáris lövöldést, rajtuk be a Terminátor főhősnek, aztán majd csak lesz valami” módon közelíti meg az új játékok - az utat kassza-tervezés (harckészlet meg az, hogy elgondoljuk - de az az dolog) a Grand Theft Auto játékokhoz, és szabadon engedünk mindenki kedve-arcát a kassza-tervezés. Akárcsak a GTA-kban itt is egy viszonylag nagy kassza-tervezés terepen (pontosabban: nagy nagy kassza-tervezés terepen) kell majd missziókat teljesíteni. Szintén GTA-kal idező játékoknak a jármű-



vek használata - a T800 nem csak az Ellenállás járműve használható, hanem a Gépek által gyártott guruló / repülő szerkezetek is (ezekkel természetesen előbb el kell csúszni).

A Paradigm által felkutatott engine saját fejlesztése, és a játékosok alapvetően jó játékok fejlesztése - a parafra kassza-tervezés a felkutatott kassza-tervezés - azaz jól kassza-tervezés a játékos, de nem nyújt semmi kassza-tervezés. Arnold nem csak a hangjával és

a fizikumával, hanem a híres ágyával is képviselheti magát a fejlesztés során: a szerződés aláírásakor külön kassza-tervezés, hogy a Redemptionben látható virtuális másának a valós megjelenésénél nagyobbak és masszívabbnak kell lennie, plusz a karaktermodell nem sérülhet kassza-tervezés - akkor ugyanis a rojngjával nem ismernek ki őt a játékos (ehhez inkább nem fűzzük semmi...).

A Terminator 3: The Redemption megjelenését jelenleg nyitja adata az Atari, PlayStation 2 és Xbox platformokra. Reméljük, hogy legalább egy kategóriával jobb lesz, mint a szörnyűsége War of the Machines...

CRASH TWINSINYITY (PS2 / XBOX)

Újabb Crash Bandicoot játék a horizonton: a Vivendi sikeres ugratásról szériájának legújabb tagját, a **Crash Twinsanity**-t az előző részt is jegező, megváltozott közepesárú minőségű iparos munkáiról kassza-tervezés *Traveler's Tales* fejlesztése. A dolog egyik érdekessége, hogy az új Crash-játék fejlesztésében az animációs filmek / szórakoztató mulatóban jegyzett Jordan Reichert (a hatlembert a Nickelodeon futo, szertem rendkívül gusztaulaton Ken & Stimpy kias-



gyalokjüket néli híressé, de ezen kívül olyan remek sorozatok gyártásában is közreműködött, mint a *Tiny Toon Adventures*, az *Animaniacs*, vagy a *The Simpsons* - részt vesz. Reichert így a játék forgatókönyvét, és állítólag alaposan felturbózta a korábban kissé gyermekes dialógusokat - és jó humorú pedig mindig szívesen kassza egy platformterben. Az alapvetően röviden: Crash legújagabb nemazásával Dr. Cortex szászvetek, hogy megállítsa a világot fenyegető



Gonosz léteket. A két jól ismert karakteren kívül egy új hős is fellérik: Nina Cortex - és nyilvánvalóan valószínűleg a gonosz Cortex delémek (fejlesztés szerint a lány). Az ingereket - szint az egyjátékos missziók a kassza-tervezés jval nagyobb változatos-



got tudnak felmutatni, köszönhetően elsősorban annak, hogy ezúttal több pályán egyszerre két hússal kell majd nyomolnunk. A Game Developers Conference-en bemutatott egyik pályán például Crash és Cortex egy barlangban egymást segítve küzdenek le az akadályokról, sőt, a róka koma gyakran fegyvert kényszerít ki a jobb sarra érdemes doktort. Szerencsére ezeket a pályákat nem csak egyedül lehet abszolválni, hanem kooperatív módon is: a társunk ilyenkor a másik karaktert alakítja. Az eddig bemutatott képek, és a GDC-n prezentált demo alapján az új Crash egész tisztességesen kis játéknak néz ki – ami már csak azért is jó hír, mert az utóbbi időben szerinte erősen elszáradt farszai a sorozat, ideje volt már minni verifikálnia. A Crash Twinsanity PlayStation 2-re és Xbox-ra jön, a tervet szerint idén szeptemberben.

UNREAL CHAMPIONSHIP 2: THE LIANDRI CONFLICT (XBOX)

A játécsi Unreal Tournament 2004 befutása után az Epic legújában pontosan: az általa mostanság bekebelezett Sion) keményen bevetette magát az Xbox-ekzisztens Unreal Championship 2 fejlesztésébe. Az első epizód gyakorlatilag az UT2003 Xbox-ra átdolgozott változata volt – a második rész azonban radikálisan szokat az eddigi Unreal hagyományokból.



nyokból, és legyeres közelharca helyezi a hangszínt. Magyarán szóval: opcionálisan még mindig használhatunk FPS nézőpontot, és lélegyvereket, de az igazán komoly összeapásoknál a third person perspektívából szemlélhetjük a harcot, kardok, kardok, kardok, sőt, kardokkal megfeszített test-tel ellenfeleket jelenít meg. Vizuális szempontból nagyon rendez van a játék – az Unreal-szerű esztétik és mondk sokha nem volt probléma –, kis túlszáll (azaz ott van a Halo 2) grafikaig az az egyik legjelentősebb cím az erre az évre datált



Xbox-kínálattól. Az UC2 két játékmódot kínál. A csapigant választva a játék által elmesélt történetet játszhatjuk végig: itt egy Anubis nevű karakter börtöné bújunk majd, aki a Nakhli Rite of Ascension Tournament megverselésével korai felszabadítást népet az elnyomó Liandri Birodalom uralma alól. A Tournament módus pedig az eddigi multiplayer Unrealekhez hasonlóan némi nyitottság, és juss egy feljebb a ranglistán) játékmódot kínál, és egyben ez adja a játék-sora bonst. Itt ugyanis tizenkét különféle karakter közül választhatunk (a veredősen anyagokhoz hasonlóan némelyikük a játék elején meg nem választható, így kell őket uncolni), hanem az esztétik harcosok nem csak a kinézetükben, hanem a speci-

lis tulajdonságaikban, és a fegyverzetükben is különböznek majd. Zsolt, a lassan magzó, de hatalmasokat sebő Szkar karakter Wolverine-szerű két pengével van felszerelve; a játék főhőse, Anubis egy virágos botel harcol; Lauren, a világhírűszenes magzó kőhőlyg pedig két apró, de halálos kőrel osztja az áldást. Nyilvánosan a lélegyverek két csoportba oszlanak: az egyes számú arzenálba tartozó darabok bárki, bármikor felveheti és használhatja, míg a második csoportba sorolt távolági gyilkoló eszközöket csak egy-egy speciális faj használhatja.

Az UC2 újult az online multiplayeret, az Epic pedig nem hagyta elszáradni a magos labort: kétféleképpen Xbox-Live támogatást kapnak a játékosok, ahol egyszerre maximum tizen masszívabbjáték majd egyaránt. Tervezték megjelentetni: 2004 vége, csak és kizárólag Xbox-ra.

JAK III (PLAYSTATION 2)

A Ratchet & Clank 3 (később egyetlentebb) és a Sly Cooper 2 (erről a művészi szövegben írtunk) után végre a harmadik (így, ha belezártuk a Crash Twinsanity-t, akkor már a negyedik – erősen félve lesz a piac), ázzal megjelentő PS2-es akci-platfomerről, a **Jak III**-ról is meg tudunk osztani vételek



nemi információk. A játék elején hőseinket kintőgök Haven Cityből (mondván, hogy több kőrt okoztak, mint amennyi problémát segítették megoldani) és a sivatagba szorított őket. Jak itt egy Spargus nevű városba bukkan: a település ötször nagyobb, mint Ha-



ven City. A küzdelmes lehetőségeink ennek megfelelően megváltoznak: a legegyszerűbb Desert Buggy mellett egy, a város feletti repkedésre alkalmas masinát, a Helicot Cruiser-t is használhatunk. A játékban nagyon szerepet kap az új, fehér Coo: Jak ennek segítségével tudunk átkelni a "White Jak" formába (a sötét változat is megmarad). Protagonistánk lehetőségei bővülnek: képes lesz párosat használni, és önmagát gyógyítani. A fejlesztők egyből kijelentették, hogy a szériának vége, a harmadik rész lesz az utolsó. A szériának annyira vége, hogy a Jak & Daxter kiegészítő (is csapattal jelenléti) kőreke, Jason Rubin kapból el is hagyja az általa alapított Naughty Dogot. Rubin nem rögtön távozik – megvárja, amíg befejezik a Jak III-t, ami szemre az eddigi legjobbnak J&D-játék lesz. Emelbár nem megy messzire: továbbra is a játékiparban kíván tevékenykedni, de más területen.

RATCHET & CLANK 3: UP YOUR ARSENAL (PLAYSTATION 2)

Ha Sly és Jak kalandjai folytatódnak, akkor Ratchet



és Clank sem maradhat tétlen: az Insomniac idén újra harcba küldi a két alakulatunk már bizonyított (a szó legszorosabb értelmében) ötletképes párost. A legkisebb változás grafikai téren várható: a **Ratchet & Clank 3: Up Your Arsenal** (az angol alcím nagyon vicces szójáték, de sajnos fordíthatatlan) a Jak III motorját használja, a stílus elvárásoknak megfelelően felépítve – azaz csúszkálnak egy kicsit az textúrák, megjelennek a távolzókész felületek, és a korábbi-nál látványosabb részecské-effektusok lehet számolni). A single player módus elvárásoknak mennyiségileg változik: eddig két új fegyvert derült fény. Az egyik a **Black Hole Launcher** – mobil fekete lyuk, mai-maig szippantja az ellenfeleket; a másik pedig a **Reflector** – az utalópontok egy lövedékeket visszaverő papíra – állítógat néhány puzzle megoldásához is nagy segítségünkre lesz majd. További jó hír, hogy a fegyverek közül több kaszában ismét felhasználhatók.



Az igaz igazságokból a multiplayer módus szolgálatja. A közös baráti nyomulást előnyben részesítő, speciális kooperatív missziókat szórakoztatókat kapunk, a többjátékos összehangolások rangjoga pedig a hagyományok egymsora kivételésén kívül egy Capture the Flag / Base jellegű játékmódot segítségével rabonhatókat csalogatja (kapcsolatszen szóval persze) az ismerettség köréit. A legjobbnak: lesz jómódszámolat is, meghozza a Halo-ban megszokott (egy ember vezet, a másik kezel a fegyvereket, a harmadik pedig az önműködő osztja az áldást) módot. Az offline multiplayeren kívül (itt osztott képernyőn egyszerre maximum négy játékos lehet egymás idegére) az Insomniac vasok online multiplayer támogatást épít a harmadik epizódban – az egyszerre maximum nyolc játékos köz fogamoghat (kapcsolatszen szóval persze) az ismerettség köréit. A legjobbnak: lesz jómódszámolat is, meghozza a Halo-ban megszokott (egy ember vezet, a másik kezel a fegyvereket, a harmadik pedig az önműködő osztja az áldást) módot. Az offline multiplayeren kívül (itt osztott képernyőn egyszerre maximum négy játékos lehet egymás idegére) az Insomniac vasok online multiplayer támogatást épít a harmadik epizódban – az egyszerre maximum nyolc játékos köz fogamoghat (kapcsolatszen szóval persze) az ismerettség köréit.

LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE (PS2 / XBOX)

Leisure Suit Larry nemcsak óvatlan válogatásig kevesen kapják fel a fejüket – az is idősebb játékosgenerációhoz tartoznak. (Felkapta! Marin!) Pedig a Larry-játékok igazán gyönyörűek, a kalandjátékszerűen teljes képiességek. Az Al Lowe által megalkotott szerencsétlen (de szerencsétlen) lázár kalandjain sokan és sokat szórakoztak a kilencvenes évek első felében (akkor még természetesen PC-n). Idén év vé-



glen, sok évről kihalvány (az utolsó rész 1996-ban jelent meg) után folytatódik a **Leisure Suit Larry** széria: korábbi hűsünk helyét a számos tekintetben rá hasonlító unokácsok, Larry Lavage veszi majd át. On-jelentő nősőbőszünk ezúttal a Walnut Logg-i campus területén indul vadászatra, ahol 15 meghódítandó szépség vár rá, nem mindennapi kalandokat ígérve.



Walnut Logg-ról annyit érdemes tudni, hogy a helyi autógyári megszűnésén után egy szevasúsi kellekkel forgalmazó üzem megváltoztatva le a kis- város mindenpiát életét. A kalandoknál mellett ezúttal minijátékokban is részt vehetünk (reméljük, hogy a hagyományok kalandokélek lesznek túlsúlyban), melyek az utcán fellelhető tárgyak, illetve a történet során felbukkanó karakterek segítségével hivatkozhat majd első. Ezek az apró megmértetések elsősorban logika, vagy ügyességi képességeket tesztik majd próbára, nem kevés humorral fűszerezve. Larry utódja a kárososni szezonban veszi át a nagy előd helyét PS2-n és Xbox-on egyaránt. Ha sorozatra jellemző, bőségesen adagol szikamos humort megfartják, nagy bír már nem lehet...

SLY COOPER 2: BAND OF THIEVES (PS2)

A múlt hónapban (kemény egy nappal) lecsúszunk az első **Sly Cooper 2** screenshottokról. Most gyorsan pótoljuk a hiányszókat – szépek, nem?





GAME DEVELOPERS CONFERENCE 2004

A **Game Developers Conference** nem a nagykövetségnek szűl. A neve is ezt mondja: Játék-fejlesztők Konferenciája, szakmai találkozó. Mire foglalkozunk vele mégis? Azért, mert a GDC olyan



szakmai rendezvény, ahol rengeteg, számunkra, az átlagos játékosok számára is érdekes információt lehet napvilágra érni. Annak idején itt mutatták be az Xbox-ot (jelen Xbox 2 bemutatót váltott – nem tévedhet), és hogyondyoson csak olyan játékok, valamint hardverrel járnak le a legutóbbi legújabbak az E3-on halunk meg. A lentebb elíró egyetemes beszámolóban természetesen nem arról írok, hogy minden a GDC-n elhangzott szakmai előadás, prezentáció vagy playtek a Nyárjás Ötven éve társunk – megérezzük a fősorad. Az idei GDC-n (a számunkra érdekes szegmensből) a Sony és a Microsoft volt a legkisebb: előbbi a PSP-t, utóbbit pedig az XNA-t mutatta be. Ne sajnáljunk előre, én ján a részletes beszámoló.

SONY

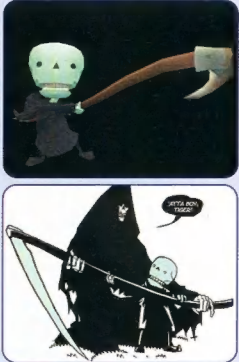
A Sony egy nagyon komoly **Playstation Portable** prezentációt nyitott: ez informatív volt

ugyan, de a Sony-s urak leginkább csak a már ismert infót (480x272 TFT LCD, 1.8 GB UMD, vezeték nélküli kommunikáció) ismételték. Új információ, hogy a Sony semmilyen formában nem kívánja kiadni a kezéből az UMD-t (Universal Media Disc – ilyen lenne a hardver a PSP, vagyis irratlan szükséges technológiát, vagyis nem csak hogy UMD irratlan nem kapja majd a széri hardverben, de még a fejlesztőknek is úgy kell külön eljáratuk a Sony-hoz a kész játékokat (mondjuk DVD-n) hogy ott egy mester-UMD-re írják azokat. Magyarázat: nem mostanában indul be a nagyméretű PSP-s kollektázás...

A PSP prezentáció nagy része kizárólag a fejlesztőknek szűl (a GDC-n ugyanis nem a E3-on...), meggyőzték mindenkit, hogy neha egy kábel dögbe lesz PSP-re fejlesztési, mint GBA-ra (a gép grafikai képességei miatt), de ez egyben azt is jelenti, hogy könnyen megvalósítható az erőforrás és a tennivalók egy párhuzamos PSP-PSP fejlesztési esetén – a PSP csapat egyszerűen és gyorsan használhatja pl. azokat a textúrákat és modelleket (némiel butulva), melyeket a PSP team már elkészített a „nagyjépek” játék számára. Az új kábel általános sokkal egyszerűbb lenne programozható, mint a PSP, a Sony kiforró API-jának köszönhetően nem kell majd a „hisz legelőg” letérni a megfelelő teljesítmény kicserélés érdekében.

A PSP fejlesztések egyébként tavaly őzi óta folytak (egy béta állapoti szoftver PSP emulátor segítségével), jelenleg nyilvánvaló (l) csapat munkálkodik PSP projektben – a végleges hardver fejlesztési csomagok kiállítását a következő évben várható. Az E3-on bemutatott a gépet (plusz grafikonok) nem hiány technológiai demó a konkrét játékbemutatóra az őzi TGS-ig kell várunk. A japán megjelenés 2004 decembereben, az amerikai (angol) debüt pedig 2005 márciusában várható. A prezentáció során két korai technológiai bemutatót – egy (bevitelű szűrin) 1200 poligonból álló páncélos harcos mozgalt egy szűrin – azo vizuálisan láthatunk, és (egy szűrinből álló) a textúrák is nagyon rendben voltak.

Az igazán érdekes bemutató mégsem a hivatalos PSP prezentáció, hanem a Backbone által elkészített előadás volt – itt ugyanis nem csak egy technológiai, hanem egy működő, valódi PSP játékok mutogattak a nézők. A **Death Junior**ban maga a Kaszás tette a



dolgot – csak éppen fraktal formában. Aranyos, leginkább a The Nightmare Before Christmas képi világára emlékeztető platformer volt, mely vizuálisan szempontból valahol a PS1 és PS2 által nyújtott grafikai színvonal között helyezkedett el. Kicsiny átgázolva teljesen korlátolt világ kidolgozó, egy mezőn átgázolva szépen halajtottak a lába előtt a virágok, a kaszást pedig látványos kény-zsírószerű kísérleteiben lábbal –

ha így néz ki egy teljesen átlagos, nem túl ismert csapat által fejlesztett PSP játék kora verziója, ugyan világot kapunk az igazán igazán fejlettségi játékokról. A Backbone jelenlévő játék egyébként szűriné a GDC-n. A sokadik kábelnyerő PSP fejlesztési, mint a PSP-re: sok olyan effektet kábelnyerő hardverben, mint a PSP-ből szűriné (őn kell kicserélni), a PSP projektet pontosan ugyan egyszerű, két pár hét alatt zavarózt át egy, eredetileg a „nagyjépek” megáltozt játékot a hardverre másra.

A **Playstation 3**-ról a GDC-n nem esett szó, a GDC után viszont nem inkább – ezúttal az SCE elnöke, David Reeves volt közléseken kedvesen. Reeves elmondta, hogy a PS3 valószínűleg kapóssal két fajtá változatban jelenik meg (főlegben a jelenlegi PSP-PSX felállítású). A minden általával beharózt „Home Server” verzió (beépített merevlemez és kábel hálózati képesesség) 600-700 euróért (ez jelenleg 150-170 ezer forint) lesz megvásárolható, míg az alap PS3 áru 200 euró (50 ezer forint) körül mozog majd. A Sony a PS3-ba bele akarja vetni magát a hálózati szoftverfejlesztésbe: a játékokat a neten keresztül (a) tudnak majd játékosok letölteni, a Sony új fejlesztési DNS-ének (biztonságos adatforgatást garantáló hálózati protokoll) segítségével. A Sony-nak az ügencenőssé hardver mellett a PSP-vel is komoly tervei vannak: még 2010-ig eleben kívánják tartani a platformot (azaz: addig lesznek új játékok rá), plusz az idei E3-on bemutatják a PS2 kicsinyített, újrozódott verzióját, a **PSW**-t is.

MICROSOFT

A **Microsoft**l mindenki **Xbox 2** bejelentést / prezentációt várt – nem történt meg. Játékok tekintetében sen hoztak ki semmi újat, az érdeklődők Rallysport Challenge 2, Sudoku és Fable trailereket szűrinélőhettek megkapni – ezek (l) néztek ki, de érthetően kevésbé emeltek meg az adrenalin szűrinél. Az MS ismét előadta, hogy ki kívánják lépni a szűrinélőhettek piacára: Peter Moore (a Segától átgázolt Xbox főnök) szerint a cég érdeklődési körén kívül esik a hardverek játéka, és az ott harmonizálható brutális teljesítmény miatt nem a nagyok látják érdekelni, hogy a közeljövőben megpróbálkozzanak egy hardveres MS konzol piacra dobásával.

Xbox 2-t és (az új játékbemutatókat) tehát nem kapunk, a Microsoft az új hardver és az új játékok helyett a fejlesztők számára legálább anyagilag is fejlesztési platformra mutatta be az **XNA** egy rengeteg komponens (Visual Studio, HLSL, DirectX) integráló rendszer, mely arra hivatott, hogy megkönnyítse, leegyszerűsítse a PC / Xbox / Windows mobilis fejlesztéseket. Az MS számolt a játékokat (előszörben a játékbemutatókat és az XNA számára megtele, „játékbemutatókat” gyártó middle-ware iparági) is megáltozt – véleményük szerint ugyanis az XNA kitűnő eszköz arra, hogy legálabb szűrinélő a játékok lassan az egébe szűriné (manapság átlagosan 5 millió dolláros) fejlesztési költségeit. A kábelnyerő változatban lesz új technológia, kapóssal nézhető neveik (l) Allos Systems, ATI Technologies, Criterion Software, Level 5, Valve, Nvidia, Vicious Ventures, Visual Concepts, DreamWorks, etc.) sorakoztak fel az XNA mögé.



Az egész XNA-műzéből számunkra leginkább az előadásban bemutatott három darab technológiai de-

mo (mindhárom letölthető az MS XNA oldaláról: <http://www.microsoft.com/XNA/>) közül az egyik, Crash kódévi – egy két sportautó rohan 320 al



egy betérőhöz... J. Allard (a kettes számú Xbox főnök) – a hardverek Xbox-nak, Ed Fries a szűriné honlapján hagyta a Microsoftot) elmondása szerint egy fejlesztés alatt álló Xbox 2 játéki kísérleti verzióból származik. Nekünk mégsem ez, hanem az egy elegánsgélményen futtatású biológiai-tábiat bemutató, „filmírni” amiben film hímecke test – ezért a legálabb – ámból is csindjárnak játéki, a terembejtől.

Csak hogy a **Microsoft** esetében is beszűrinék egy „nem a GDC-n történt, de azért érdekes” hír: az FBI ópritis első hetében egy közel 80 oldalas dokumentumot juttatott fel az amerikai Szűrinélő Kommunikációs Hivatalhoz, melyben többek között az



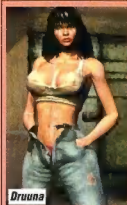
Xbox-Live leháltohatóságát szűrinélő. A szűrinélő nyomozók elsőlsőben az internet szűrinélőhettek szűrinébe rábírták, arra hogy hítekek között az MSN-be és az Xbox-Live-ba is építsek be egy hátsó ajkát, aminek segítségével leháltohatóságú válik a felhasználó. A tervezett szerint a felsorolt kommunikációs platformok (l) az Xbox-Live-nek is) 15 hónapig van, hogy pótolják a hátrányosságát, ezt követően működtetésük illegálisnak válik. [Nagy lépésekkel a rendőrsállal fel... 1984...]

NINTENDO

A **Nintendo** – és (l) sokadukhoz – nem a csapott nagy felhajtást az idei Game Developers Conference-en sem. A GDC-n tartott előadások elsőlsőben a Zelda franchise előadását (koncentrál – számunkra ebből annyi érdekes, hogy hivatalosan is bejelentették (l) korábban már sokak által és sok helyen playtek) (l) Gamecube-on Zelda letölthető a Wind Walker direkt folytatásáról, az **The Legend of Zelda: The Wind Walker 2**-ről (ez egy egélmény természetesen működik – további információkat állítunk az E3-on kapunk majd) után is. Az előadás közben

VIDEOJÁTÉK NŐSTÉNYEK

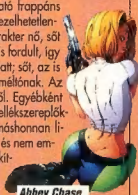
MINDENT A SZEMNEKI



Druuna

Mint a legtöbb férfiember (ez egyben válasz Raksi Réka olvasónk egyik korábbi kérdésére is), én is szívesen legeltem a szemem formás női idomokon, elsősorban valószínűleg, de azért tudom értekelni a játékokban és képregényekben szereplő, jól megrajzolt fitvú csajokat is, legyenek azok 2D-es vagy 3D-esek. Mellesleg manapság a 3D-s játékokra kevésbé és virtuális filmszínészek amúgy is valódi emberek felhasználásával készülnek, 3D-scannerek és mocap gépek segítségével. Gondolom, sőt az ismeretségi körömben végeztek gyors közvélemény-kutatást is ezt támasztja alá, hogy sokan még így is irányítják érdeklődése, sőt, nem csak férfiaknak, de hölgyeknek is. Miután végigtöltöttem az optikévényemem ez a gondolat, odáig jutottam ki, hogy érdemes lenne egy cikk keretében összeírni a játéktörténelem legmeghatározóbb, legnépszerűbb és legdögösebb nőit, és persze a szövegeket képekkel is gazdagon illusztrálni. Az

ötletet kedvenc főszereplőim, Martin is támogatta, sőt is lap tetején látható frappáns címmel még hozzá is járult az írómárhóhoz. A téma sajnos mára már elég kezelhetetlenné és átélhetetlenné vált, hiszen ma már szinte minden második játékkarakter nő, sőt a kilátás nélküli játékok esetében írásaim szerint a férfi-nő arány már meg is fordult, így biztosan rengeteg nevelt és játéktörténeti háttérrel a megkapott memóriám miatt, sőt az is lehet, hogy néhány sokak által kedvelt karaktert nem is tudtam említésre méltónak. Az ilyen esetleges kimaradt kedvenceim miatt előre is elnézést kérek mindenkint. Egyébként főleg az aktív, irányítható női karakterekre fókuszálom alább, a passzív mellékszereplőkre (megmentendő, elrabolt királylányok és hasonlók) kevésbé, továbbá a máshonnan licenccel (Buffy Summers, Abbey Chase, Sydney Savage, Milla, Druuna stb.) és nem emberi karaktereket (Amy Rose, Vibri stb.) is kerültem, hogy valamennyire szűkítek a kezelhetetlen méretű karakterlistát.



Abbey Chase

A KEZDETEK



virtuális játéktörténelmi körutazásunkat kezdjük talán a gyökereknél. A legregényibbi játékok és számítógépek feltalálása és szimulációja annyira alacsony és gyenge volt, hogy gyakorlatilag részletes embereket nem is lehetett akkor még ábrázolni, így a Pongban még csak pár pixeles rudakat irányíthattunk, majd jöttek a teregethető pacók és hasonlóak, az az idő tehát csak elég múltán jött el, amikor a játékokban szereplő karaktereknél valamennyire a nemű különbségeket is hangsúlyozni tudták a készítő. Tették ezt kezdetben néhány nőies adalék megjelenítésével, vagy a kis póciakemberek mellkasából kiálló 3 pixeles és háromszög (cickó) és 2 pixeles hosszabb haj (rövid hajú nő akkoriban

nem nagyon volt játékokban) megjelölésével. Valószínűleg a legkorábbi igazán ismert női játékkarakter Ms. Pac-Man volt, az azonos című, 1981-ben megjelent játékautomata és később hozzávetőleg, a Ms. Pac-Man főszereplője, aki valószínűleg Pac-Man kedvese volt, mivel az cickószálak is a játékok. A természetesen nagyon hasonlított Pac-Manre, ugyanúgy egy sárga köröccel volt, csak a szemét kissé jobban kihúzó, kapott egy masnit a feje búbjára (ez is egyike a fent említett nőies adalékoknak), és egy kis rózsát is az ajkára, a játékautomata illusztrációján pedig még van gasztró cipővel is hangsúlyozták, hogy ő bizony nőból van.



TOVÁBBI 2D-S HÖLYGEMÉNYEK



Bár végülultatott több, egyenként több ezer játékot tartalmazó listát megalkotásommal szemben, itt sok régebbi, nem véletlenül 2D-s játék így sem jutott eszembe, ami-ben meghatározóbb, érdekelőbb hősök szerepeltek volna. Csak az 1990-es C64-es *Hammerfall* és az 1988-os szintén C64-es *Barbarian II* ugrott be, de mindkettőben amolyan másodlagosan választható női mellékszereplő volt csak. Az 1980-as és korai 1990-es években igazán csak két komolyabb címet tartok említésre méltónak, a C64-re és Amigára 1987-ben megjelent *The Great Giana Sisters*-t és a NES-re 1986-ban megjelent *Metroid*-ot, melyet később még pár folytatás is követelt, többek között 1992-ben a GB-s *Metroid II* és 1994-ben a SNES-es *Super*



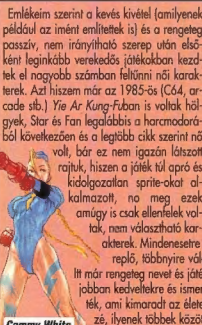
Samus Aran

megnyerések árulókodtak. Mindkét játéknak van a 2D-s utóélet. *Metroid*ok ma is jelennek meg, last a 2002-es *Metroid Prime* és a 2004-es *Metroid Prime 2* Zero Mission GBÁ-n, továbbá a 2002-es 3D-s *Metroid Prime*-et és a még készülő *Metroid Prime 4* CC-n. Ugyan a Giana Sisters nem duzzadt hivatalos sorozattá (sőt a játékok már a megjelenése után beállítottak, mert hasonlítani merésztél a Mario sorozatra), de ma is csőstül jelennek meg ingyenes, hobbiból készült folytatások és remake-jei több gépre is, az egy hullómadár forgatókönyvíró is évek óta próbál pénz és időt összehozni, hogy igazán nagy filmet forgasson a témából. Bár messze nem retro kategória, de még egy 2D-s játékok kiemelését mindenképp, a 2002-ben megjelent GBC-s *Shantae*-t, melynek főszereplője Shantae, egy félig dzsinn, félig ember leányzó, aki annak ellenére, hogy nagyon minimalista ábrázolással (új 37 pixel magas és 2 színi), szerintem az egyik legszeisebb 2D-s női játékkarakter, még a haja és a szempillája is mozog, és a cipőjét is fránkon ringatja, meg min-



Shantae

HARCÍAS AMAZONOK



Cammy White



Dea

Janika, aki fűs venne ellenére egy viszonylag helyes el kalóznő, valószínűleg nem túl ismert, ő a számos kiváló ötlettel és levezetlélítő grafikával rendelkező, 1994-ben Amigára megjelent *Elfinno* egyetlen női karaktere volt, de mivel a játék sok területen eszméletlenül el is volt zörögve, nem igazán került be a közudatba, és több időt visszaváltott az ismeretlenül homályába. Az 1987-ben indult *Street Fighter* sorozat (ami csak az 1991-ben arca-de gépekre és gyakorlatilag minden létező masinára megjelent másolatokkal) részül volt igazán megakasztó, és melynek az óta is megszámlálhatatlan mennyiségű folytatás és speciális változat születtek, két legnépszerűbb és legnépszerűbb női karaktere Chun-Li Xiang és Cammy White. Ők mindketten nagyon karakteresek, jól ki vannak alakítva, mindez persze a sorozat sok további női szereplőjére is igaz, a nők közül mindenesetre valószínűleg még is az a két hölgy az abszolút kedvenc, így minden bizonnyal eldőlhet ismert mindenkinek a hosszú száke hajú bíbitalány, Cammy White-et és a nagy mellűket és izmos lábakkal büszkélkedő, kínai népiessé és meglelt kerekében harcoló Chun-Li Xiang is. A *Street Fighter* mellett vitathatatlanul az 1992-ben (játéktörténelem és szinte minden gépen) után indult *Mortal Kombat* sorozat a legismertebb és legnépszerűbbi vereségek sorozatát még is, és természetesen ebben is szerepel néhány jól kinevező, dögös, harcos leányzó, itt talán Sonya Blade és Kitana Hergonci (Princess Kitana) a két legnépszerűbb és legkedveltebb női karakter. A Tecmo 1996-ban útnak indított vereségek sorozata, a *Dead or Alive* talán egy hajszállal el lehet maradozni a fentiek mögött, hiszen jóval később kezdte meg hódító útját, de azt talán ellensúlyozza azzal, hogy a fentiekkel



Christine Monteiro



Chun-Li



Ling Xiaoyu



Ivy



Taimu



Kitana



Sonya

Taki



jobbán rágyúr a szexualitásra a játékokon belül és a reklámkampókban egyaránt. Erre mondja azt, hogy „sex sells”, és pedig ilyen esetekben a jelenségre kitölti saját, nyomdafestéki kevésbé kíméletes szavakat szoktam elismerni. „p” marketing. Mielőtt megjelenik egy-egy új DoA epizód, a sajátjait mindig el szokta árazni az egy tonna kép a játékok szereplő lányokról, melyeken a ifjú hölgyek annyit fednek fel bajukból, amennyit csak a szigorú cenzúra elvár, a játékokban pedig úgy patog az óriási mellük, mint a simlábok (mondjuk én csak a sorozat legelső részével jótáztam, azt a neveléses hibát bizonyára azóta valamennyire orvosolták a fejlesztőprogramozók). Mi több, a női karakterek bájoira egy külön játék is íródott, a 2003-ban kizárólag Xbox-ra megjelent *Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball*, ami mint az a címéből is kiderül, egy strandpartizós játék, melyben Kasumi, Lisa, Tina, Ayane, Lei Fang, Christie, Hitomi és Helena ismét látnyit bílnélben és egyéb szexuális cselekedet bolyongja a férfijátékosokat, még ha csak virtuálisan is. Sőt, mint az köz tud, még egy nude patch-e is rá lehet erőszaki a játékra, mely hatására a virtuális lányok megszabadulnak minden maradék gúlszokai és ruhafaroktuktól is. :)

De 1994-ben indult *Tekken* sorozatban és az 1995-ben indult *Soul Calibur* sorozatban (melybe beletartozik a *Soul Calibur* és a *Soul Calibur II* természetesen) szerepelt pár mutatós leányzó! Az előbbi talán az ír búrtykosnő, Nina Williams-emlékén ki, aki hamarosan saját PS2 játékot is kap Nina címmel, továbbá a boldos kínai kislány, Ling Xiaoyut és a brazil capoeirás csajt, Christie Monteiro-t, az utóbbi

ból pedig Takit, a kunoichit, Taimot, a sámalányt és Isabella „Ivy” Valentine-t, a nagyon frankó és egyedi dominát.



RPG ŐVŐSKÉK



Yuna

A bunyós auccok mellett a szerepjátékokban is elég régen és nagy számban megjelentek már az irányítható női karakterek, igaz többnyire vagy csak mellékszereplők voltak (kevés kivétellel), vagy kidolgozottak (mondjuk úgy *Diablo* jellegű henteslő RPG szerzőségben tök mindegy volt, hogy milyen nemű karakterrel játszottunk). Rengeteg nevet és játékcím lehetne itt is felsorolni, elsősorban természetesen a legeslegnépszerűbb RPG sorozatok kell megemlítenem, ami egyben a legközvetlenebb RPG-s csajokat is tartalmazza. Az 1987-ben NES-en indult, mára rengeteg portot és folytatást megért *Final Fantasy* című sorozatban természetesen a *Final Fantasy* belül is talán a haiducok és tizedik rész (no meg az X-2) az, ami igazán karakteres és népszerű hölgyeket vonultat fel. Ilyen volt többek között Aeris Gainsborough (FFVII), Tifa Lockheart (FFVII), Sephiroth (FFVII), Rinoo Heartily (FFVIII), Quistis Trepe (FFVIII), Yuna (FFX) és Rikku (FFX-2), aki a *Final Fantasy* 10-ben is szerepelt. A számtalan további RPG-s hölgy közül csak kettőt említenék meg, mivel őket tartom



Tifa



Kido



Koudelka

még a fentiek mellett a leghelyesebbeknek: Koudelkát, a Koudelka című, 1999-ben PS1-re megjelent először feltehetően RPG cuki főhősnőjét, és Kido-t, a szintén 1999-ben PS1-re megjelent Chrono Cross szintén anniváló lányját.



Aeris Gainsborough

3D-S AKCIÓHŐSNŐK

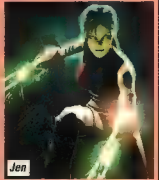


Cate Archer

Nem lenne teljes a cikk Tara Croft, 1996-ban Saturnon debütált *Tomb Raider* játékosról történő beszámoló nélkül, hiszen egyrészt messze ő a legismertebb női videójátékos karakter, másrészt szemintem vele indult meg igazán a női emancipáció a játékvilágban és egyben a női játékoskarakter boom is. Fejtételezés szerint kisebb részben azért, mert a fejlesztők látják, hogy a *Tomb Raider* milyen sikeres, és a sikerének egyértelműen kulcsa a nehezbecsbe zárt szereplője is, így ők is próbálkoztak hasonló játékokkal, nagyobb részt azonban a robosztus társasjáték, akkoriban érte el ugyanis a pontot a technológiai fejlettség, hogy már 3D-ben is lehetett egész jó bár csajszikat valóban megjeleníteni, nagyrészt emiatt született meg maga a *Tomb Raider* is. Kezdetben a *Tomb Raider* egyeduralmából, a konkurens fejlesztőktől csak gyenge utánzatok láttak napvilágot, nem is volt nagy számban, de 1-2 év múlva megindultok csajok az igazán jó, *Tomb Raider*hez hasonlóan kénytelenül külső nézetű akciójátékok is, melyek többsége szintén a *Tomb Raider*hoz hasonlít, női főszereplő alkalmazzák. Sok esetben nem is az adott sztori miatt, hanem csak azért, mert az ilyen játékokkal többnyire félre jászárak, akik természetesen szívesebben bámulják egy dögös leányzó hátát (ugye külön nézetes anyakönyv van itt és ott), mint egy férfit, állítom magam. Így *Guard* is pont ebbe a megfontolással hozta létre Larát annak idején. Ebben szemintem is lehet valami, ugyanakkor azazal is megfontolandó a gondolatmenet, hogy a játékos hölgyek is legálább ilyen szívesen bámulnak női karaktert (persze a közvélemény-kutatások a te

móban nem fizetnek kontrolsoportról volt mintavételre), és miképp nem zavartuk őket, ergo a külső nézetű játékokban tényleg előnyösebbek a női karakterek mindenki számára.

A *Tomb Raider* után következett a szintén 1996-ban PS1-en debütáló, több gépen két részt megért *Pandemonium* sorozat, melynek választható főhősnője, Nikki az első részben még jelentéktelenebb volt, ám a második rész reklámkampióban már egy lengő állagot bombabökést csabított a lendő vasárral. Aztán ott volt a 1997-ben PS1-en indult *Nightmare Creatures* sorozat is, mely első részének Nadia F. nevű választható főhősnője, ami volt rossz, és frankó egyedi ruhát hordott, de ott volt a *Deathtrap* Dungeon is, ami 1998-ban jelent meg PC-re és PS1-re, abban az egyik irányítható karakter egy alulról néző dominó volt, és ott volt a 1999-ben PC-n indult *Drakon* sorozat is, melynek Bynn nevű, husszucsimbó és nádászládák főszereplőjét egy illegetőtelenségű csapásig, amde ismeretlen jellegű orosz playtók szerint Myrna Blankenstein névre hallgató modellként mintázták. Szintén említést érdemel az 1999-ben PS1-re megjelent akció-RPG, a *Thorns of Fate* (DevPrism néven is ismert) kőköt és jellemében a játék stílusához képest nagyon jól kidolgozott, Mint nevű választható hercegnője, a 2000-ban PC-n és Mac-en debütált *Heavy Metal F.A.K.K. 2* Julie Strain nevű főhősnője, aki természetesen Julie Strain szörfözés pörnyőjáték mintázták, és a lilahajú Kanoko, a 2001-ben PC-re, PS2-re és Mac-re megjelent *Oni* című verakodó-akciójátéka anime ábrázolásos hős-



Jen

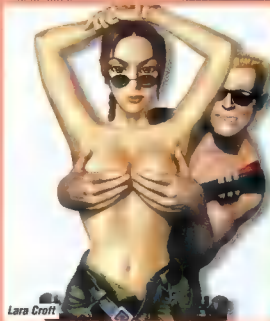


Julie Strain



Lara Croft

■ nem túl vanzó, de annál erősebb és jobban eláll, nagyon Tim Burtonos álarcosok hűségje, továbbá Alexis Sinclair is. ■ 1998-as PC-s *Sin* főhősnéje, aki ugyan hatalmasan nem irányítható, de ■ egyik legnépszerűbb női karakter, továbbá Nina, a 2003-as PC-s *FF5*, a *Nina: Agent Chronicles* hősnéje is. Az akciójáték blokk végére hagyom két nagy kedvencemet, az 1960-as években élt, nagyon szilveszterre illő, dögös ugróknőt, Cate Archer, aki szintén FPS hősnő, így többnyire csak az évezetsé részekben látható, természetesen a 2000-ben PC-n indult *No One Lives Forever* sorozat Mitzi Martin színésznőjéről modellezett főszereplő, továbbá szintén nagyon kedvelem a 2003-as PS2-es *Primal* telkös hősnőjét, a félig dem Jennifert is.



Lara Croft



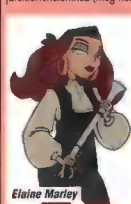
Mona Sax

TÖBBNYIRE NŐK A KALANDJÁTÉKOK VILÁGÁBÓL



Nicole Collard

Bár számos különbség van köztük, mégis egy kalap alá veszem ■ klasszikus kalandjátékokat és ■ túlélethorrorokat, hiszen egy utóbbiak is kalandjátékok előszörben, csak kizárólag horror téma körül bonyolítanak, és több-kisebbség akciójátékot is tartalmazznak. ■ A túlélethorrorokban a fejlettség szintén nagyobb arányban szerepelhetnek nőket, vele mélyen szertén részben a *Tombs Raider*knél mint (a többiség szívesebben bűnöl meg formás lányt), részben pedig azért, amiért ■ horrorfilmek is, a védtelenebb nőket mindig meg jobban lehet izgálni, ha egy szörny kergelt el. A témában említést érdemel Aya Brea, az 1998-ban PS1-en indult, RPG elemekkel is disztalt *Parasite Eve* sorozat anime beütésű rendőrnője, Regina, az 1999-ben szintén PS1-en indult *Dia Crisis* sorozat vörös hajú katonájának, Aline Cedrac, az 1992-ben PC-n indult *Alone in the Dark* sorozat számos gépre megjelent negyedik részének választható hősnéje, és Rayne, a 2002-ben több gépen egyszerre debütált *Broodway* felvempír (thamprir) ugróknője is. De persze a két legismertebb és legnépszerűbb túlélethorror ■ moradhat ki a felsorolásból. Az 1976-ban PS1-en indult *Resident Evil* (Biohazard) sorozat Claire Redfield vadmozgató és Jill Valentine speciális rendőrnő személyében két nagyon dögös és meghatározó női karaktert is adott ■ játéktörténelemhez (meg néhány további is), az 1998-ban szintén PS1-en indult *Silent Hill* sorozat pedig két nagyon élet-



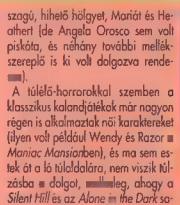
Elaine Marley



Maria



Claire Redfield



Jill Valentine



Aya Brea



Heather



Kate Walker

FUTOTTAK MEG...



Lula

Al Fukami

Mindenképp szót érdemel még Sarah Kerrigan hadnője, aki egyben a *Pengék Királynője*, már csak azért is, mert a *GameSpot* a lett Lara Croft után a második legnépszerűbb videójáték-hőly, aki - ha jól tudom, de ezzel a játékokozással soha nem nyúlom - egy pozitív emberről gonosz zser vezérrel vlt RTS karakter, az 1998-ban PC-n indult, *Starcraft* című játékosorozat egyik főszereplője. Szintén érdekes még a testből éle bombázó sztrátpatizáncos, prostituált és egyben üzletasszony Lula, ■ valószínűleg legutóbbi európai videójáték-leány (Japánban ugye vannak még keményebb hento játékok is), aki az 1998-as PC-s *Lula: The Sex Empire*-ben debütált, azóta pedig több további játékokban is közreműködött, mint a bajnok, még flipperben és *Tamagotchi* klónban is. Nagyon bírom még Ulalt is, amivel bizonyára nem vagyok egyedül, ő a 1999-ben DC-n indult *Space Channel 5* című, retrofuturisztikus táncos játékosorozat főszereplője, egy nagyon egyedül kinézeti TV riportert, a külsmét mondjuk a Se-

go engedély nélkül nyúlta le a Dee-Lite nevű banda Lady Miss Kier művésznévét és Kierin Kirby polgári nevét egykorin énekesnőjéről, a 750 ezer dolláros per tőlen még sem folytatnom. Legutóbb pedig megemlítenék még egy játékokban szereplő virtuális hősnőt, Reiko Nagasut, aki egy kicsit kalauktatója, hiszen nem irányítható egy játékokban sem, csak nagyon átlátszó, hogy csak reklámfogásnak használták. Először persze még ugyanazt ott van a szerez, de egyébként ■ 1993-ban jött létre a *Ridge Racer* sorozat reklámora, tekinthetjük fiktív játékokban foglalkoztatott virtuális modellnek, idonak, idonak, amilyen például Anonora, Kyoko Date, Ai Fukami és Webbie Tooky. Aki véletlenül nem ismeré, ő egy nagyon helyes, modelt alakú japán virtuális leányzó, aki a nagy szórakozóházakban többek között időnként naplótárol is ad ki, majdnem fotorealisztikus emberi, és nagyon aprólékosan van modellezve, ő egy hangyányi anime beütésű mégis van. Az ő hátterét is nagyon kidolgozták annak ellenére, hogy egy játékokban ■ terelgethették, bizonyára azért, hogy azok az elso-nál alakok, akik képeket féltelgessen beleszeretnek egy virtuális nőbe (én is ismerem ilyen), meg jobban rákötöjanak ■ *Ridge Racer*re, lehet tudni rengeteg adat mellett még ■ kutyája nevét (Rickie) és a nagyapja foglalkozását (ártojás), is, ez már kissé beleges.



Ulalt

ZÁRSZÓ

Természetesen a felsorolás ■ hosszan folytatható, de sajnos ennyi hely jutott ■ témának, és már nagyon kimerült ■ lap alja, valahol pedig már kell húznom a határt. Összefoglalva tehát már most is nagyon sok dögös női szöveg ■ konzolos ■ számítógépes játékokban, ■ trend pedig egészen biztosan ■ fog itt megkerekedni, a rohamos technológiai fejlődés hatására csak még részletesebb, poligonzagdagabb és ezek alól elvátható női figurák (és természetesen a hollywoodi örménye ugyanez igaz a férfiakat) ■ számíthatunk a jövőben is. Ez pedig jó, csak így tovább játékpárt!

Credo

576 KByte

Minden ami videó játék...

Westend City Center	23-87-576
Pólus Center	419-41-17
Mammut II	345-80-76
Campona	424-3-424
Árkád Üzletház	434-80-76
Duna Plaza	239-28-58



www.576.hu

HARDVER ROVAT

MADCATZ TERMÉK- MUTATÓ

A MadCatz termékek először tisztított boltjainkat. Olyan mértékben nagy mennyiségű ár érkezett ■ utányított kiegészítőkkel foglalkozó cégtől, hogy ismételt termékbemutatóra adtuk fejünket a múlt szombati GC kiegészítőiről, illetve ■ hangfalakról írt ismereteket nagy sikere után. Mivel lényegre jutott mindent kapunk, el kellett döntünk, miről is írunk elsőként, és végül a „vezeték-
lek” kategória került ki győztesen. Ezeket külön kategóriákban teszteltük le, géptípustól függően, így értelemszerűen láthatóak, melyik platformhoz mit találhattok az üzleteinkben. Erdemes egyébként akkor is benéznetek valamelyik shopba, ha ■ kábelek közül nem találtok szimpatikusot, mivel a jay-ek között is jött pár igen jól kinézti/használható darab... (Például a PS2-höz tartozó RetroCon elvezetési csúcsba egyből beleszerelttem. Ez egy olyan irányító, ami szinte egy az egyben a régi NES formáját mintázza, annyira különbséggel, hogy rajta vannak az analóg gombok, valamint az L, R gombok is. Nagyon pofás darab... igazán „must have” termék.) De mostuk a jelenlegi két oldal részvevőit! Első árucikkünk a géptípustól független Scart elosztó.

UNIVERSAL RGB SCART

Ki nem találkozott még az örökös problémával, ami megkeseríti az konzolos hétköznapijait egy-egy új, tévéhez csatlakoztatás szerkezet megvásárlásakor? Gondolok arra az esetre, mikor hozzaviszitek a frissen megvásárolt játékgépetek, videótékát, DVD lejátszót, amire már megérte a győzelemtől kevéske pénzünket. Amikor pedig eljön a pillanat, hogy összedugjuk a tévével, kiderül, hogy RCA csatlakozásunk egyáltalán nincs, az egyetlen Scart aljzat pedig már foglalt a kisöcsi „Polystation Limited Edition Dragonball Version” jóvoltából. Ilyenkor jönne az anyózás, a ki-be dugdosás (a „ki” és „hol”, mit fogalom tet-
szés szerint megválasztható), meg a fejkavargás...

De nem jön, mert akkor kell elővenni ezt ■ kis téglalap alakú szerkezetet, amit a MadCatz adott ki. Az ÚRS, mint említettem, egy téglalap alakú (a végein lekerekített), az alján tapadókorongokkal ellátott, fekete kis kútyu, amihez tartozik még egy szintén fekete, 90 centis kábel is, a végén Scart dugóval. Ez utóbbit kell a tévébe (vagy videó-...) csatlakoztatni. Az alapszerkezet pedig négy Scart aljzattal is rendelkezik, amibe akár az egész jelenlegi konzolgeneráció befér. Ezzel meg is van oldva ■ helyhiány, mivel innentől nem kell ki-be húzogtatni ■ dugókat, csak egyszerűen az elosztón található kis kapcsolót kell áttákolni a megfelelő számú aljzatra, amivel már használható is az ahhoz csatlakozó gép. Bár nekem három aljzat is van a tévémen és így nincs szükségem erre a jó kis elosztóra, el kell ismernem, hogy remekül megoldja az ilyen jellegű hiányságokat. Így akinek már merült fel a korábban írtakhoz hasonló probléma, az nyugodtan vegye meg ezt ■ kis drágaságot... Főleg, hogy még ■ ára sem valami nagy összeg. Rádásul a tapadókorongoknak köszönhetően akár még a szekrény hátlára, oldalra, vagy aljára is felrakható. Bátor ajánlom!

Universal RGB Scart

Kiadó: MadCatz

Beszerezhető: 576 Shop

Jelenlegi ár: 3999 Forint (576 Shop)

Véleményezés címszavakban: Ha nincs elég Scart aljzatod, ez az ideális megoldás!

PS2 TERMÉK - EXTENSION CABLE

Túl nagy a szobád? Túl rövid a PS/PS2 irányító-
kábeled? Szinte már beleesnél a tévébe, hogy jótírhass? Akkor ez a hosszabbító zsinór pont neked kell kitalálni. Kitalálta olyan, mint a jógy... de jóval többet lehet! A gémszerű láp-
zódmányból 2,1 méteres vezetékkel tekerhetünk le, a végén található dugót pedig a gép-ny aljzattal

val kell összeraggyítani. Amikor pedig elhúzzuk az ágy/szék/ágy/ tévé a hosszabbító, akkor csak a kontrollálható beledugás az ezen látható aljzatra. Egyszerű kezelés, egyszerű eredmény... így már a nagy szobával rendelkezőknek sem kell a tévével egybeforrva játszania. Összetekere rádásul kevés helyet is foglal, így jóték utána a szekrényben is el lehet helyezni, nem kell a kábelek között bukdogálni. Személy szerint fekete (egyszerű, de igazi klasszikus, rádásul fekete PS2 mellé tökéletes), kék (Aqua géphez meg-
felel), valamint látszólag kristály (ez alábból olyan jó, hogy bármihez illik) színeket találkoztam. És ezek után mondja valaki, hogy nem számol ■ mérel! ;)

Extension Cable

Kiadó: MadCatz

Beszerezhető: 576 Shop

Jelenlegi ár: 1999 Forint (576 Shop)

Véleményezés címszavakban: Kiváló vétel nagyobb méretű szobákba.

PS2 TERMÉK - 5-VINYL/AUDIO CABLE

Modernabb tévékkel rendelkezőknek ajánlható ez a kábel, mivel jóval tökéletesebb minőséget biztosít mint vizuális, mind audio élmény terén, mint a Scart, illetve a hagyományos RCA csatlakozók. Tisztább kép, tisztább hang... akár ez is lehetne a jelző. Bár igazából nekem már a 82 centis, Pro Logics-ös Philips készülékem is tökéletes minőséget képvisel, köszönhetően ■ Pixel Plus technológiának, de szerettem volna lehetőséget van rá (megvárni: van a tévén ilyen aljzat), annak érdekében azért ezt a láthatóan jobb látványt/hangot kipróbálni. Főleg, hogy még csak nem is drága. A zsinór két méteres, így nem kell félni attól sem, hogy nem lesz elég a kábel a két készülék közé.

S-Video/Audio Cable

Kiadó: MadCatz

Beszerezhető: 576 Shop

Jelenlegi ár: 1999 Forint (576 Shop)

Véleményezés címszavakban: Elvezd ■ tökéletes minőséget...

PS2 TERMÉK - 4-PLAYER UNIVERSAL MULTI-PORT

Készül ■ igazi PS2-es sportjátékos parti, pia a hűtőben, a csajok ottan maradtak, ■ gépben pedig attól párog valamelyik focis/hokis/kosaras korong. Azonban ■ gép remek kiakasztásának köszönhetően csak két parti áll ■ játékosok szolgálatára, így ki van csúsva a négyes óció élménye. Ilyenkor kerül elő a fekete színű, dagadt bume-
rángra hajazó elosztó, amit csak be kell helyezni az egyes portba, majd beleéltetni a négy aljzatra a kontrollereket. Így már sor is kerülhet az önéleltel csatározásra. Kettőn kettő ellen, vagy négyen ■ gép ellen... igazságtalan küzdelemmel pedig három az egy ellen felállásban. Igen nagy élmény tud lenni ez a többes összejövél, ezt tapasztalhatod magadon! Ami egyedül probléma, hogy kevés játék támogatja a felhőtséget. Ami pedig van, ■ is inkább csak kámiányi sportprogram... más alig található a palettán. Jó lenne pár lövöldözős/hentelési stíft, igazi mé-
szárszálkóhoz. Azoknál egyaránt használható a PS/PS2 gépekhez, egyedül csak annyi a teendő, hogy a két dugó közül a megfelelőt használjuk (ró van írva a hátlára, melyik kell a kívánt géptípus-
hoz). Tehát pozitívum, negatívum egyaránt van az elosztónak... így mindenkinek magának kell eldöntenie, hogy mennyire van szüksége rá. En csak annyi segítséget adok, hogy aki a sportpro-
gramokat nem különösebben szereti, az ne is nagyon ruházzon be rá.

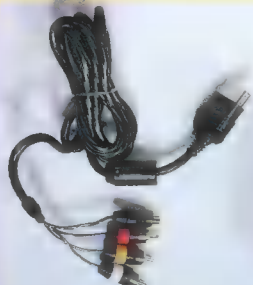
4-Player Universal Multi-Port

Kiadó: MadCatz

Beszerezhető: 576 Shop

Jelenlegi ár: 4999 Forint (576 Shop)

576 KONZOL





Valley Forge Convention Center – a színhelye.

PHILLY CLASSIC 3 - FELADÁSOK, MÁRCIUS 20-21.

Ejéjt, itt van. Na nem Barba papa, csupán az öltözködés, hogy megrendezése kerülni a kétféle legnagyobb és legkényelmesebb retroeseményre, a Philly Classic.

Ide már nem is annyira retro, mint pusztán fesztivál – a videójáték és a videójátékosok nagy népszerűsége, olyan megkezdés, tavaszi Computer Karácsony.

Volt itt minden, immáron tényleg a gyökerektől (a világ első videójáték konzoljának, a Magnavox Odyssey-nek prototípusától) egészen a kortárs szórakozásig (prominens képviselő: Xbox). Ingyenes játékok (free play) állították játé-



Ingyenesen nyújtható játéktérme a nyitás előtt...



...és a nyitás után. Kuriozumiok: három képernyős Hard Drivin', Nintendo PlayChoice és a DECO magnakazettás játéktérmi kabinet.

termi gépek (50 pempós állapotban ragyogó masina minden érből), a kortársi alkalmazkodik ellentétben most nem a QuarterArcade, hanem a Videotopia feljogosításban), játékok, versenyek, híres arcok és érdekes média-jelenet (a buli előben közvetítette az amerikai G4 videójáték-csatorna). Hatálos kirakodóváros és eszmecsere-arena, rikácsolás, rikácsolás és furcsaságok.

Amit változott a tavalyi felállításához képest, az elsősorban a PC5 tényleges



A legnagyobb kínálat ideán is a legnépszerűbb masinákra volt – Atari VCS-re, ColecoVisionre, Intellivisionre, Atari 5200-ra.



Blaster (Atari 5200), a valójában a Robotron: a folytatása. A prototípus a régi pihent az archivumok mélyén...

nyitvatartási ideje volt. A pénteki „szokalmi” napot szombat – három nap helyett – hegyi csupán két napon át dőlt fel a philadelphiai Valley Forge Convention Center nyugalmát. Szombaton, akorcsok tavaly, délelőlti fizkor nyitottak – hogy mindenki megelégedésére kiderüljön, ideán sokkal több „első legenda” látogatott el ide, mint korábban bármikor.

Itt volt Tommy Tallarico – mindenkor videójáték-zeneszerző (Earthworm Jim, MDK, Maximo, Unreal 2, Street Hoops) és TV-szór (lemített G4 csatornán), aki tapasztalatairól mesélt, vagy Leonard Herman videójáték-történetek (a Phoenix: The Rise and Fall of Videogames, a remek könyv szerzője), aki magával hozta a Ralph H. Baer (minden videójátékot szülője) Odyssey-prototípusát, és érte az akkorlani restaurátor Borna Doboz.

Volt Howard Scott Warshaw, legendás Atari programozó, és a Yari's Reven-



...hogy most előkerüljön, és egyértelműen bizonyítsa: Eugene Jarvis nem véletlenül vált Joff Minter bátyjává.



A Williams Electronics rikácsolásában menő játéktérmi Pong-Monster, a Paddle Ball, Cassidy Noien, az AtariOnline.com hátszögűje cipeite magával.

és a sikers Roiders of the Lost Ark után sikerrel vitte lejárta a cégét nem kevésbé legendásan botrányos miniszteri E.T. játékkal (a cég kerekén 2 millió nyakán maradt példányt volt kénytelen annak idején bezúzni, majd eladni a nevadai sivatagnak – nagy sztori).

Howard a Philly Classic 5-én mutatta be Scholteur című játékát (Atari 2600), mely évekkel átvergődött az Atariánál – valahogy soha nem bírt kiadni, pe-

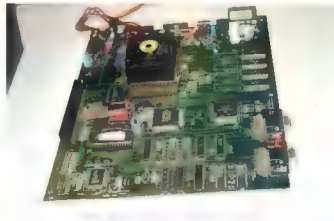


Ilyen volt a JAGUUR...

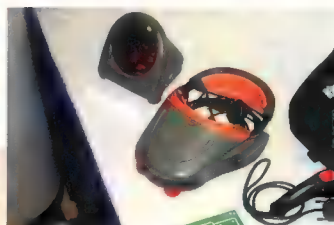
dig egy időben álltál meg arra is voltak tervek, hogy a játékok tematikáját a Team (Szuperpapírt) téveszoroalhoz igazítsák.

Ejőtt újra a tavalyi buli szórakozás, Cindy Morgan színésznő (Yari és Lora szerepében láthatuk a Hollywood Disney 1981-es Tron c. komputer-generáció filmjében), és ismét Joe Grand, a Hardware Hackin' című könyv szerzője, hogy vadul dedikáljon (a könyv 120 oldalon tárgyalja a konzolhibákról, kezdve az egyszerű Atari 2600-as módosításoktól egészen a PlayStation 2 garancia hatékony elvesztéséig – érdekes, tanulmány olvasmányos lehet).

A kevésbé ismert szerepek között olyan arcképeket láthattunk, mint Chris Pence játéktérmi technikus, aki ügyes kis workshopot tartott arról,



...az Atari Jaguar II prototípus,...



a JagVR virtuális valóság rendszer,

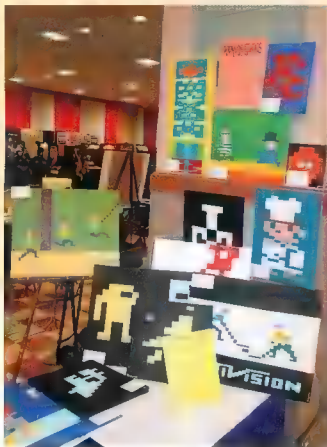
hogy építsünk otthon PC-alapú játéktérmi gépet – gondosan bemutató a munkafolyamat minden egyes fázisát, és alapvető tervezéstől egészen a gyakorlati kivitelezésig, beleértve mindennem az asztalosmunkát. Chris professzionális felújító – több, mint 50 flipper és megszámlálhatatlan játéktérmi videójátékot tőlől talog való felújításra szerzett érdemeket személyének.



Atari 2600 Pac-Man Game Cartridge – Atari CEN Ted Frye



Az Atari Museum legője. Prototípusokat és más érdekességeket állítottak ki.



Almoe Olgman művészeti színpompás, videójáték-szerű festményei. Két alatt mindent elkaptok. Szó se róla, decens kis Berzsek bármelyik modern nappaliban jól mutatna.



Az is megtalálta a számítását, aki csak vásárolni jött. ■ **PeCsa** bolhapiac kínálatát tessék felszorozni cirka háromszöztötrrel!



**A legnagyobb címek, a legpatinásabb vasakon,
a lehető legbarátságosabb környezetben.**

Jelen volt Ed Fleming, a Videogame.net – az Államok legdinamikusabbán növekvő videojáték-oktatási programján alapítója is. A szervezet nyári táborok, tanfolyamokkal és előadásokkal igyekszik meg törekszik a diákok tanrészét felvilágosítani: mit és hogyan kell tenni ahhoz, hogy napjainkban valódi helyet találjon magának az egyre dinamikusabb videojáték-iparágban. Ed és csapata a szó során ingyenes szemináriumot tartott a játékesígen alapjairól, „Hogyan tervezünk videojáték-karakteret” címmel.

A kreatív közösség olyan csodabogarakkal képviseltette magát, mint Deborah Palicio (aka Ms. Pac-Man), a Pac-Man Collectibles című könyv szerzője. A kiadvány gondosan katalogizálja a nyolcvanas években kiött Pac-láz minden egyes kapcsolt áruccáit, plüssfiguráit kezdve a műzlisdobozokon át egészen a kis tárgya kör képével díszített ábraszőnyegek és kárókáéig. Ms. Pac-Man 400 meghökkentő fényképpel ízesített könyvét a helyszínen dedikálta. Hason-



■ **Előzetes** Robinett legendás VCS katonajátékának folytatása az év legújabb végében kerül forgalomba, immáron Atari 5200-ra. Ha a cím semmit nem mond, megpróbáljuk kontextusba helyezni: olyan ■ ■ ■ ■ ■ 25 ■ ■ ■ ■ ■ mília körteles megjelenése ■ ■ ■ ■ ■ Shogun II.



II fura import jótékán kedvezési w csatlóttak: m etsy nap dobolnattak a Toiko no Tatsujinnal,
a másodikon multistayer méltos próbáltatták ki magukat a BX-ben.



**Homestar Runner RPG. Paul Slocum készülő
Atari 2600 kalandjátéka.**

lőn ■ Roger E. Pedersen [jéltelvező öreg, de ma is aktív], „Game Design Foundations” [A játéktervezés alapjai] című kiadványával.

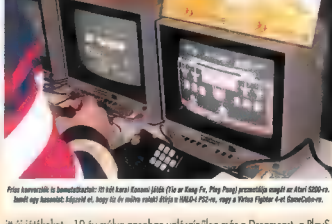
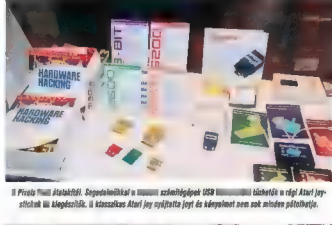
Aimee Dingman festőnő videójáték-inspirálta festményeivel sokkolt a kis- és nagyérdemű. Beszámolóik képes része megpróbál alkokat nyitni a művésznő világába – ■ vicc az, hogy képeit nem is olyan egyszerű reprodukálni (nem is említi az) ■ nény, hogy festményei: jelképek összességei – 15-25 dollártól a laklak gazdora, annyi pénzből pedig rengeteg alapanyagot ■ nehéz vásárolni ■ jó munkához.



Régi rendszerek, vadonatúj játékok.



Gazdag játékkínálat az AtariAge standján Atari 5200 SuperSystemre, és 8-bitos Atari házi számítógépekre (400, XL/XE).



... az új játékokat – Tűz és mivola azonban valószínűleg már a Dreamcast, a PlayStation 2, a Kocka, vagy az Xbox. Az itt bejelentett, bemutatott, vagy éppen rögzített anyagok is becsúszott új játékokról kápráztak is szeretünk. Corridor Nalen is

A show vasárnap délután tört, és 2500 nétképes, \$15 dollárú káposztás belépőjegy ellenére idén több, mint 2500 látogatót vonzott (a tíz éven aluli ifjú jótékosok számára a belépés felülül kísérletileg ingyenes volt). A szervezők a kiállítás, kutatókó kereskedők maximálisan elgedetettek voltak ezzel a számával, a színház formáló hízókó pedig raggant elgedet a rendezvényne – a Philby Classic kiállítás tehát jövóre is katarja majd kaput.

Reihe



MI DÖBÖLT az Államok első, kifejezetten rendezett kiállítását, a Maoi Garat. A WU-UN hírtől megismerhetjük a kiállítás történetét.



Tetkók, amilyenekkel még Martin se büszkélkedhet.



**Howard Scott Warshaw és büszkesége,
a Saboteur.**



Castle Crisis (Atari 5200). ■ Játéktermi Warlords szinte ■■■■■ átirata. Újdonság.



Leonard Herman történetész és a Barco űebor – a világ első videójátékának prototípusa. Bárki kéhez vehette, csomagathatta, macerálhatta, üshette és [redacted]ta – legújabb művezzük a büntetőügyi örök.



RETRO LELTÁR

HERO

KATO CHAN & KEN CHAN

ColecoVision, 1984

Activision / John Van Ryzin / The Softworks

Mikor az Activision a nyolcvanas évek elején kitépte magát az Atari testéből, az empírással azzal a céllal voltak neki a játékkészítésnek, hogy kivívják maguknak a jól megérdemelt megbecsülést és hírnevet. Játékaik dobozán, keztejtáján és kézikönyvében is féltreérhetetlenül propagálták a szemleli termék mögötti alkotó szellemet: »játék programozóját. Eppen ezért ma pontosan tudjuk, ki a Helicopter Emergency Rescue Operation (röviden: H.E.R.O.) készítője: a hialembert John Van Ryzinnel hívják, és ez volt az első játéka a cégnek.

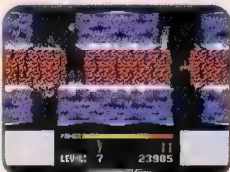
De misoda rajt volt ez, uraim! Hősin Roderick Hero – bányász, akcióhős és feltaláló, aki csupet sem megszeppenve értesül arról, hogy áll »baltá a bányá-



ban. A bácsikák, akárcsak Mária tércpi, túlságosan mélyre ástak, s jó – Balrog helyett egy tűzhányó haragját sikerült felébresztienük. A fiúk most » veszélyes, lávával és verszomások teremtényekkel áldoztatott jármók foglaj – egyedül Rod az, aki a bányászok közt annyira ász, hogy képes normalizálni a helyzetet.

Célunk minden pályán » árat alján rekedt cimborá kiszabadítása – segítségünkre pedig találmányaink (a legegés és ereszkedést szolgáló propeller hűtőzók, valamint a sasokba épített mikrolézer-sugárvető) mellett csupán egy fú tucát dinamitot siet. Valóahál ő-Rick Dangeros, igen – de itt még » energiának is folyamatosan fogy.

A játékok legszébb, legjobb konzolos konverziója a gyönyörű és részletgazdag



ColecoVision kiadás, mely talán csak a kontrollerek reakcióideje miatt maradt el a pixelek azonos japán MSX számítógépekre írt kiadását.

Bármelyik változatot válasszuk azonban, meglepve tapasztalhatjuk majd, hogy a játékmenn nyújtotta izgalmak az elmúlt rápke 21 év alatt semmit sem templottak. Akció-alapú.

PC Engine, 1987

Hudson Soft

Katō nēni » magyar humor egyik mélypontja, és a dolog ugyanilyen egyértelmű » japán Katō (és Ken) esetében is. Mert ugye ők is humoristák lennének. Cha Kata (Kato-cha) és Ken Shimura (megj.: Ken-Chan) éppen át borzolták a japán televíziók nézőinek idegét szombat esteként. A Szeszélyes évszázakszerű show fontos kellekai voltak » bugyuta amatőr videók is – ironikus, de ezek a japán felvételek később az Allamokat »America's Funniest Home Videos» címmel támadták be.

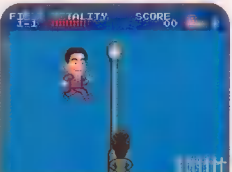
A tollete-humor neves képviselőinek népszerűsége a nyolcvanas évek végén már olyan magasságokat ért, hogy a komikus-dűs saját bejáratú játékok is kapott – recenziónk tárgyát.

A K&K egyszerű, aldala görög Wonder-boy-kon, ráadásul a rosszabb fajtából. Mint



játék, pocské irányítással és degenérált pályatervezéssel bír – mint » kultúra egy szelete pedig valahol egy likít Terrence és Phillip (lásd South Park) játéki szellemi »jértékével» büszkélkedhet. Ami tehát tehát érdekes lehet, az éppen a morbid, estelektől bányosny humor. Hősinnek hatalmas ürtőlépőesek utórnak ott, a békés erdei hátterben egy alak vorás fejét árulva éppen » dolgát végzi, a támadásaink között pedig természetesen ott az elmaradhatatlan szellentés. A koki-akadályverseny játékként azonban fél porc eltelével már el is vesztí azarózat.

A K&K ugyan nyugaton is megjelent (J.J. and Jeff című), ám erőteljesen cenzúrázó – a gyermekiek elkezdése végzőz az összes pontossággal távolított el » játékból min-



dent, amitől különleges volt, magunkra hagyva bennünket egy pocské, fantáziázni hagyó, és számlalans rossz kísérletekkel arról, hogy az egész vicces legyen. A japán eredeti legalább eredeti volt. A szellentés is ki-gyomlálható: hősinék itt egy flikon spray-vel terrorizálják világuk jobbára barna színű la-kiót.

OUT OF THIS WORLD

Új rovatunk olyan játékok nyomába ered, melyekhez így vagy úgy, de gyengéd szálak fűznek bennünket. Melyektőlunk elrelejtett gyöngyszemek, nika rendszerek még inkább csodálatosak, ismert legendák ismeretlen, ám definiálhatóak: bizony! hűlyeségek, buta koncepciók és mecsé ötletek – tömören teret kap » minden, amivel »jajzandóan ledől valaki, de valószínűleg még csak nem is hallottál róla!»

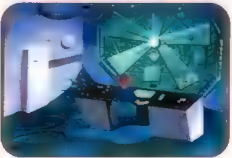
OUT OF THIS WORLD

3DO, 1994

Interplay / Delphine Software

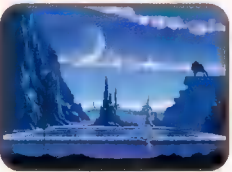
Az Out of This World (vagy ahogy Európában nevezték: Another World) még 1991-ben, kettő darab floppy lemezen, két év fejlesztés után látott napvilágot a szépmelékű Amigón, majd a következő években szinte minden korabeli gépre készült egy áttér, Super Nintendótól Apple IIs-ig. Aki akkoriban felárta » bilentyűtől vagy gamepadet püflöt, valószínűleg találkozott vele – aki nem, annak tömören itt a lényeg.

Hősinnek Lester Chaykin, a vakító narancsvörös-hajú, bohém ifjú fizikus, aki egy balul elsült részecskegyorsító kísérlet következtében furcsa dimenziókban találja magát. A fantasztikus világban nem csak ellenségek, de tőrsra is lel majd » dimenzióutásban – hiszen haza kéne valahogy keveredni, akár ezer ve-



szélyen át. Ezer veszély pedig lesz. Ez egy milánus, 2D és-ICO: tutunk, lüvünk, mászunk, küszünk és úszunk majd, mindezt tökéletesen moziészertől körítéssel. A nyers akcióval által »cinematéma» kaland rigide az érdekesége, hogy a zene kivételével szinte az egész játék egyetlen ember műve: az úr neve Eric Chahi. Ő tervezte, rajzolta, programozta – a mozgásművel hozságnál rotopcsing eljárt kedvéért pedig bányát fútkoztatott házuk kertjében. Az eredmény: meggyőző animáció, mint a Prince of Persia esetében. Nagy szó.

Bár a játék a mai napig büszkén prezentálható számítógépen is, az 1994-ben megjelent 3DO változat az, ami » legszöbb, legjobb kiadás ebből a világból. A projektet Brian Fallow (Fallow) vette szárnyai alá, az összes hátteret át-



dolgozták (szerény 16 millió színnel festeték ki), » zene pedig nagyzenekari előadást kapott, kitaláltsa így » mozi-szerű élményt. Érdekem? 1998-ban, egy interjúban megkérdezték Hideo Kojimát, melyik játék volt az, ami a legnagyobb inspiráció volt számára » Metal Gear Solid kapcsán. A csendes sieni hallkon ezt a játékot nevezte meg.

WILD CARD

WonderSwan Color, 2001

Bandai / Square

A WonderSwant nem eszik, nem isszák – » WonderSwan a Bandai szesben hardható kis konzolja volt, fénykorában érdekes japán alternatíva a Game Boy Color és a Neo Geo Pocket Color mellett. A masina egy leg-szövészű, legkiterjedtebb támogatója hordájában a Square: a keses kis gépre megjelent számos korai Final Fantasy feljavított, kipofazott változata is – ám az RPG-árás igaz rajongói figyelme-ment koncentrációra eredeti játékokat is felfedezhetik a kinalatban.

Az egy ilyen » cég SaGa-univerzumában játszódó Wild Card – egy teljes egészében kártyákra épülő szerepjáték. A szereplők, a helyszínek, a szörnyek, a stilsztizikák, a tárgyak és a varázslatok mind-mind az örök bibliaiá-



nak egy-egy vékony, színes kartonlap-ján kaptak helyet (térkép sínes – kártyákon mozognak). Nincs itt semmi más, csak a lapok. 930 darab tucat papírfecni, » játékos, és a játék. Miután a PC-s Ultima és Ravenloft játékok mintáira kigenerelődött ötös csapatunkat, nekivághatunk a kalandnak – ami a beshpített »Card Construction System» alap-vezető polikéverő algoritmusk szöszöhetésen minden indításkor merőben más játékok eredményez. Több, mint 110 küldetés vár ránk (minden alkalommal más szörnyekkel, más kincsekkel), a katókambók melyén új, erősebb, egzotikusabb kártyákkal, melyek speciális támadásokkal, vagy felszereléssel jutalmazunk.

A kártyákat Akihiko Yoshida (Tooties Ogre, Vandal Hearts) saját művészi ke-



zével pingálta, » zenei aláfestés kelle-mes, » játékrendszer pedig szklizáló-duk láthatóan áll. A dolog hátulütője? A játék jótánul tőrsalog, és rendkívül bardsztogtalan bír lenni azzal, aki nem bírja a nyelvet. Bátorlatalonról, lehet. Ugyanakkor egyi-ke azoknak a ritka játékoknak, melyek miatt érdemes nyelvet tanulni. A Wild Card hódós jászny – pontosan annyit ad vissza, amennyit beleszunk.

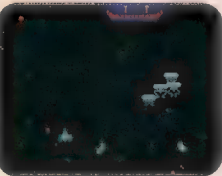


Master System, 1988

SEGA

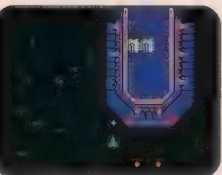
Amilyen sikerrel kísérletezett a Vectrex == harmadik dimenzióval, olyan nagyot bukott a SEGA (a fiasok aztán csak a Nintendo-nak sikerült megismételnie a vörös köddel érkező, gyors agyhálózhoz vezető Virtual Boy-ja). Silletto cimborán az, aki folyamatosan nyugtat igazi 3D, meg holografikus játékok miatt mindkét út járható ugyan – egyelőre azonban csupa eválción szücskötá termelődött.

Cégünk 1987-ben jelentkezt innovatív, ám játékgépyben súlyosan alultáplált Master System kiegészítőjével, a SegaScope 3-D Szemüveggel. A forradalmi, folyadékkristályos papápszem rövidke élete alatt csupán nyolc játékot kapott, ezek közül a Line of Fire, a Space Harrier, az Out Run és a Zaxxon 3D kiadásait talán nem kell bemutatnom. A Maze



Hunter 3-D egyszerű labirintusjáték (falúlnézetből), a Poseidon Wars 3-D periszkópba kukucska-lövöldzés, a Missile Defense 3-D cellováldó, a Blade Eagle 3-D pedig egy érdekes kis shooter.

Érdekes, mert a koncepciója nem fullad ki abban, hogy a kép sztereoszkopikus. Nem csupán a tér érzetét kapjuk benne, de valódi teret – porányi hátrajk szűlydni – és emelkedni is tud. Erre szükség is lesz, hiszen az ellenfelek is valódi térben érzékelnek – ki alacsonyabban, ki magasabban (a harmadik dimenzióban azonban az egyszerűség kedvéért nem változnak pozíciót). Szép elképzelés, de a gyakorlatban nem működött – az érkező ellenfelek magasságát ugyanis lehetetlen megjelölni. Ennyi. Érdekes, de játszhatalan.



A játékok tehát nem váltották be a hozzájuk csatolt reményeket, a SegaScope pedig barosra ára (frissen és ropogósan 45 brit fontot kért ár) és inkompatibilitása miatt (kizárólag a klasszikus SMS-hez lehetett csatlakozni, az SMS II már nem tudta fogadni) gyorsan és fájdalommentesen tűnt el a történelem síkján. Ma – mi más lehetne – gyűjtői ritkaság.



Lynx, 1990

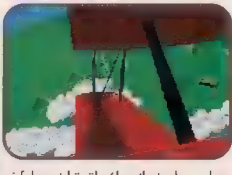
Atari / Robert Zaybel

Az utóbbi időben megírultak a szimulátorok. Különösen a régi idők haditechnikáját felvonultatók. Tesztünk alanya (ami a Nagy Hóború légi csatáit kívánja rekonstruálni) ugyan szintén nem mai darab – csodálkozásra, majd csodálatra azonban több okra is szolgálat. Először is a Warbirds szimulátor. Nem szimuláció, nem is konzol – egy zsebben hordható masinán. Ráadásul IGZI szimulátor. Állandó jelleggel kell ügyelnünk benne a sebességünkre, magasságunkra és repülési irányunkra, az olajnyomásra és a fennmaradá látszerre. Ma üres a gépszuika-lór, lessék szépen landolni, majd újratölti (az ellenség közben nem szender). Legvégsőleg lovagolhatunk meg benne, élveik a felhajtóerő, és egy nagyobb felhőben akár



el is bújhatunk időközben elől. A Warbirds sok konarissimuszot nem kél. A felhasználó poligonográfika a Lynx képességei nem ismer ember számára le nyugozó, valójában azonban nem feleséget határokat. Miniatúr Red Baron (gondolok itt a Sierra szimulációs játékára, nem az Atari [játéktermi mókára] – szinte minden, ami megtalálható ott abban, megjelölés is (is beleértve a digitalizált ávezést képeket).

A piros duplafedélű szabadsága a játéktérben meghekként. Vidám buktenek vehetünk vele, vagy kaszkádor módjára akár a közeli farkok nyitott patáit is átfújhatjuk. Már ha sikerül életben maradnunk, persze. A WarBirds legnagyobb hírnysága ugyan is, hogy nem kínál küldetéseket – egyedi letelej a légi párbaj. Hat nehézsé-



gi fokozat közül választathatunk – a legkényebb (Milk Run) egyetlen zöldfűl, míg a legnehezebb (The Swarm) három veterán pilóta ellen veti szorítás. Sebaj – az egyszerű felépítést tekintve ellen-súlyozza – multiplayer: megfelelően felkészelve egyszerre négy emberi játékos tud pár avion nézetelérkezni. Bomba négy négyzetcentiméteren.



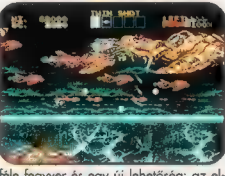
THUNDER FORCE IV

Mega Drive, 1992

SEGA / Technosoft

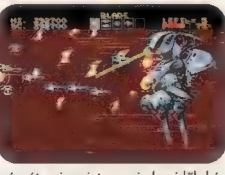
Elmesélem a történetet? Elmesélem. A gonosz és hatalmas Lahun Birodalom káderei egy szép napon úgy döntöttek, leigázzák az egész naprendszer (nem biztos, hogy a miénk – kis betűvel morog). „Nem is, az nem lesz elég – inkább elpusztítsuk!” – jött a rezizó, hisz kőszódtól (s), hogy egy elpusztított naprendszernek számtalan előnye van. Regenerációképes szuper-számítógép-vezérelte támadórendszereket késedelem nélkül a jóságos Galaktikus Egység védelmi vonalai ellen fordították – ideje tehát abbahagyni a tökéletesítés, hajóba pattanni, és megvédeni az intergalaktikus béket. Nincsen párja egy jó forgatókönyvnek.

A játék jóval tömörebben: 9 pálya, 10



féle fegyver és egy új lehetőség: az első négy pálya szándékos induláskor kadétyk szerint kaverheljük ki.

Bár a Thunder Force IV koránt sem volt akkora siker, mint a két évvel korábbi harmadik rész (abból az elképesztő népszerűsége való tekintettel a Technosoft meg játéktérmi játékok is kovácsolt, majd szinte visszaporították Saturnra), technikailag minden tekintetben felülmúlja azt. Szó, ami azt illeti, nem csak technikailag. Minden elem, minden ásztelvő tökéletesre lett csiszolva – a grafika csodálatos, a szintvégi ellenfelek hatalmasak és gyönyörűek, a zene komoly lemezkiadás kiadást is megért, a nehézségi szint pokkora löve, a támadó alakzatok és viselkedésrutinok a tökéletesség határára. Bár nem osztom az EDGE magazin azon véle-



ményét, miszerint ez minden idők három legjobb shoof-em játéka egyike, annyi bizonyos: Mega Drive-on szelhet vagy jobbat nem találni. A játék az Egyesült Államokban Lightning Force: Quest for the Darkstar címmel jelent meg, és vonzóbb borítót kapott – de ez sem vizsgázt a borzall – név miatt. A PAL változatot ellenben semmi probléma, melegen ajánlom beszerzését.



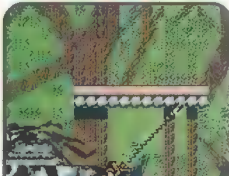
BIONIC COMMANDO - ELITE FORCES

Game Boy Color, 2000

Nintendo / NST

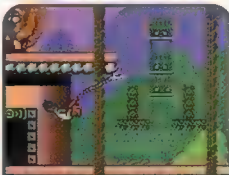
A madarak azt csiripélik, hogy a Capcom nevelkedik, és felüljő 1988-as akciójáték, a briliáns Bionic Commando. Adja Istent! Addig azonban kapjuk első „elfeledett epizódját” – azt a felüljőst, ami csupán öt éve született. A történet a megszokott jó-rasz konfliktus köré lett szőve: a jóságos Kinnia temetvény és békes anyaföldjét a vízszomsz Avar Birodalom seregei dúlták fel, akik ráadásul egy évezredes óta háborítatlan tömegpusztító hipertegyer álmát bolygatták meg, s seregelmével most világuralomra töreknek. Ebbre természetesen a koraikori kéthő darab legjobb kommandósok (egy halgynék, és egy úrnaki) is lesz némi beleszóla-

Ami sajnálatos: a Capcomnak azon kívül, hogy jó pénzért bérbe adták a nevet, semmi káze is [játékhoz. Ami örömdet: ettől függetlenül



az Elite Forces méltó a nagy előd zóslójának cselésére. A készítő redmond NST (ez volt az első játékok, próbaképp) gondosan ügyelt arra, hogy a eredeti minden szerkezeti és hangulati elemét csorba nélkül ültessék át a zsebgépre, miköz, avéjésként meg olyan apró figyelemességekre is figyelt, mint a rejtejt utatások elhelyezése. Célunk az Albattus projekt leleplezése mellett egy nyakon csipett ügyünkünk kiszabodítása, aki nem más, mint Joe Porancsok – egyenesen a Capcom Commando című játékból.

A játékmenet a jól megszokott – kommandósunk mechanikus (aké – bionikus) karjával Pá-kember módjára képes közlekedni a levegőben elhelyezett platók tengerében, a d a pálya végére való sikeres eljutás, és az ott személyünkre



várakozó fellenség szájának ellenése. Minden pályán kommunikációs terem is található, ahol fel tudjuk venni a kapcsolatot feladatulásunkkal (mentés, utatpálás, vásárlás). 2048 szin, 22 pálya, mesterföldes játékmód, remek hangulat. Az egyik legjobb GBC akciójáték.

Raika

Úgy látszik a múlt havi motoros anyag, az MX Unleashed megjelenése nem volt véletlen. Persze, hogy nem. Ján a nyír. Martin! Talán a kiadók újratájták, hogy elég sok pénz van a crossmotoros játékokban? Valószínű, mert alig telt el egy hónap és már itt is a következő crossmotoros stuff, az **MTX: Mototrax**, mindjárt PS2-re és Xbox-ra is. Így az egyszerű játékos nincs könnyű helyzetben, mert két, jó minőségű anyag közül kell kiválasztani, hogy melyik is a jobb. Így nekem sincs egyszerű feleletem, mert mind a két program kellemes, és rögzítő, még nagyon hasonlítanak is egymáshoz – ipari kémkedés (!). A hasonlóság olyan nagy, hogy ha a előző havi cikkemet ide bemutatom, és egy-két apróságát átjavítom, tökéletesen aktuális lennének. Lássuk hát az MTX legfontosabb ismérveit, aztán majd fűlözök egy keveset, melyik játékot tartom a jobbónak.

LEJÁTSZÁSIK

Az intro után – ami elég pofás lett – végeztél a beállításokat (Options). Ezután választhatsz, milyen módon akard megkezdeni a játékot. Az **MX Core** mellett a karrier mód talad, mely kísértetiesen emlékeztet mondjuk a V-Rally 3-ra. Először a készítőnnek kell megadnia egy versenyzőt (ezzenyi dologt lehet beállítani), majd egy PDA-kapcs és annak a képernyőjére kerül. Ez a játék készítői rész, mindent innen irányíthatsz. Így nagyon nagodnak kell versenyzői pályahatóságát feladni. Így aztán ezen a képernyőn fogadhatod vagy küldhetsz emailt – mondjuk szponzoraid üzengeknek. Utóbbiak (Sponsors) nagyon fontosak, mert ők támogatnak pénzzel a versenyeken. Persze a támogatások megszerzése nem egyszerű, valószínűleg kell lenni előtte az asztalra. A Trick Book ugyancsak érdekes. Az ilyen kártyák jellekhoz hűs természetesen lehet trükközni, mutatóvonalakat beemelni. Ebben a menüben lehet megnézni, hogy milyen mutatóvonalakat tanultál eddig meg. Ha megcsinálod valamit úgy, akkor az ide kerül és később megnézheted, milyen kombinációval hoztad elő. Az Event résznel mehetsz a versenyre. Persze az elején még végig kell cselezni a gyakorlatpályát, hogy komolyabb futamon is elfindulhass, de aztán lehetetlen a lehatárolás. Mondjuk a gyakorlatok is egyszerű, mert csak egyet kell megcsinálni, mely nem kevés gyakorlatig igényel. En mondjuk örültem, mikor végre túljutottam a pályán, mert nem volt könnyű.

A versenyekről szólv, sorban egy-más után fogunk jönni barikádok, hasonló mennyiségű találatok, mint az MX-ban. A versenyekért pénz kapod, melyet aztán a Bike Shopban lehet elkölteni. Vezethet sok mindent, például jobb motorokat. Minél többet nyersz, annál jobb szponzoraid lesznek, ergo annál több pénzed lesz és egyre fränkös motor vehetsz, valamint egyre nagyobb futamokon indulhatsz el. És természetesen a pályákat is ezután kapod majd meg – ezeket aztán a többi módban ki tudod választani. A játék szavalatosságával nem lehet gond: az már csak azért is így van, mert rengeleg verseny van és mindegyiket megnyerni nem egy ledányalom. Persze ha nem akarsz rögtön a sűrűjébe menni, akkor mehetsz az Exhibition módban. Ezen belül a Single Race az egyszerű verseny, a Free Ride pedig a szabad motorozás (mondjuk az óra ellen). A Freestyle módban trükközni kell sokat, míg a Ghost

MARTIN

Nekem még mindig a Freestyle az etalon motoros játék, bár megengedem, hogy tudom, hogy miért. Talán ezért, mert ilyen klasszikus motoros verseny stílusú már két hecat van a piacon? Nekem ezek semmi különleges élményt nem nyújtanak. A Freestyle-ban ocsolyan szép nyagokat lehet repülni, és ocsolyan komplex módon trükközni...



Made-ban saját magunk szemléljük ellen versenyzőket. Van még itt egy mód, a Created Track, amivel a saját magunk által készített pályákat lehet kipróbálni. A játékok mellékeltek ugyanis a pályaszerkesztőt (Dirt Wurx USA), melyvel szabadon gyárthatsz pályákat. Szerencsére elég könnyen kezelhető, hamar összehozhatod a pályát. Természetesen van lehetőség multiplayer játéknak is, de az internetre is körmehetsz – utóbbi csak Xbox-on láttam. Exhibition módban is készíthetsz versenyzőt is, ha akarsz. A pályák, motorok előkészítéshez persze karrier módban kell végignézni a programon.

ÖSSZENASZONLÍTÁSOK

Nehéz helyzetbe hozza, ha valaki megkérdezi: melyiket ajánlom jobban, az MX-et vagy az MTX-et? Mindkettő jó, csak másképp. Ha kíváncsi nézem, talán az MTX-nek jobb grafika van, igaz csak egy kicsivel, de akkor is szebb. Ez persze csak az jelenti, hogy a grafika a közepesnél még mindig jobb lenne. Sérülhetne a motor, és a pályák is lehetnének szebbek. Ezen a téren az hiszem a hová fejlődni még, főleg, ha a hasonló kalibert autós játékokat nézem. A terepek is valószínűleg jobban néznek ki. V-

szent ha a játszhatóságot nézzük, talán egy kicsivel az MX a jobb. Én legalább is könnyebben, barátságban éreztem az MX-et, pedig annak játszhatósága sem volt tökéletes. Az MX-ben ugye leráznál nem lehetett az ellenfeleket, itt meg mintha utolérni nem lehetne őket. Az viszont jó, hogy bukásaidnál egyből visszatérsz a pályára a gép, rögzítod egyből sebességre kapcsolva. Azt persze hangulajalom kell, hogy a játszhatósággal kapcsolatos észrevételeim teljesen szubjektívek, lehet, hogy valaki pontosan fordítva fogja érezni!

A szavalatosság kérdéseben szintén ki döntően az állás, bár mintha az MTX-ben több minden lenne – gondolok itt a pályaszerkesztőre.

A zenék szerintem nagyon jók, több ismert, illetve underground banda nyomja kerék alá volót, köztük a Faith No More, Metallica, Slipknot vagy a Static II. Mindezek rendkívül jó hangulatot teremtenek és azazténen hatnak a játékra. Ebben az összeállításban is ugyanolyan király a két játék.

Amíg a két versenyt közeli mértékben a X-es lett a



szébb, persze csak kicsivel, nem lényeges a különbség.

Tehát ha engem kérdezel és talán egy nagyon kicsivel az MX-et tartom jobbnak (nekem valahogy jobban kéze állt). Bár igazából, most nekem kéze döntem, mert én tényleg vagyok, mind a két játék jól, kb. 7.5-8 pontotra sikerült. Ha hezitálsz, érdemes valaki mind a két játékot kipróbálni, és az alapján döntést hozni. Vagy meg is veheted mind a kettőt, ha szeretted a motoros anyagokat. :)

Veras Miki



MTX: MOTOTRAX

ACTIVATION	
MÁS VERZIÓ:PS2	
játékhatóság	közepes
szavalatosság	kiaváló
zene / hang	jó
grafika	kiaváló
Ez a játék az Xbox Live rendszerrel kompatibilis.	
A játék tartalmaz hangulatos és jó a zenéje	
A játék egy kicsit nehezebb	
7.5 pont	

MTX: MOTOTRAX

ACTIVATION	
MÁS VERZIÓ:X	
játékhatóság	közepes
szavalatosság	kiaváló
zene / hang	jó
grafika	kiaváló
1-2 játékos, online, 169 memóriakártya 8mb, dpi 11 analóg irányító (dual shock)	
Ez is tartalmaz hangulatos és jó a zenéje	
A játék egy kicsit nehezebb	
7.5 pont	

KEDVES SCOOBY DOO!

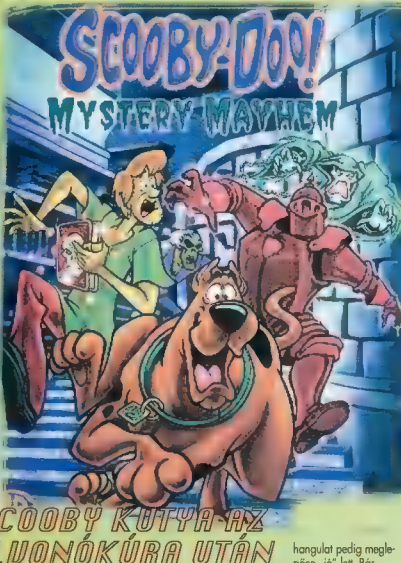
Levelemet először úgy akartam kezdeni, hogy kedves... az avuln aludtam rá párat és megdöglöttem magam. Be kell valljam neked, nem nagyon kedvelek. Már kiskoromban sem bírtam a képed, meg a kis szellemvadász brigádod, de igazából jól megértünk egymás mellett. Amikor is te műsorod ment, gyakran alkopsálom valami mások számára. Ez így még rendben is menti volna, amíg bele nem kerül a videójáték bűniszme. Ugyanis én tesztelő vagyok, Cikket írok (Magyarországon... és valamint mindig úgy hozza a sors (bár van egy tippem, hogy ki juttatja át a sors szerepét :), hogy a veled kapcsolatos programok mindig hozzám kerülnek. Ezeket azonban tudom alkopsálni, mivel az a feladat, hogy írjak rólok. Szóval reménytelen a helyzetem ilyenkor.

Eredetileg azt írtam (mí levelem, mert szépen és finoman meg szeretettel volna kéni rá, hogy ugyan, menjél már végre nyugdíjra, vagy szanatóriumba, vagy bármi is én hívó, csak ne kelljen állnom többé. Azután nekálltam tesztelni a fészkerkesztőtől kapott (előbb említett) gyönyörű vele elő kapcsolatban... sőt... hmmm... azt hiszem, el fogok belezajogni vele erőll, fészkerelészéddel készült anyagot a Mystery Mayhem címmel ellátott játékok. Valami hasonlóan számítottam, mint a PS-n megjelent bugyutóság, ami egy az egyben Crash lenyúlása volt. Persze te csak mosolyogtál, meg jótáztad a hülyét, amikor ezt negatívunként felhoztam. Bár talán ez még mindig jobb volt, mint a később megjelent epizód (PS2/Xbox), amiben aztán még valami értelmesből klónt sem bírtam felfedezni. Egyszerű győzőpajzsok jöttek, amiben ráadásul látványosabbak a rájáratok a "názók", illetve is a teljes trópus meggyezéseid, valamint érdekes hangokat adtak ki magából. Rettenet mód dühös voltam rád. Legzsebében úgy megcsaptalak volna valamelyik hülye barátoddal, hogy legközelebb már csak a Szupernagyman kerülne volna elő... persze a nyögynéket, és sok maszkírozással (bár ha beleagondolt, talán sem kellene).

De nem folytatom végigamint, mert a fátalabbanak rossz emléknek lennének után. A lenyeg az, hogy (mint az az előző sorokból talán kivetted) egyáltalán nem csúszom az arcod. Azonban pár óra után (ez mondjuk kicsit túlzás) Mystery Mayhem gyűrés után azt kell mondanom, jól tetted is cúnnya kóbitázzér hatszálát meggyógyító elvonókúra, amire önként elvonult. A játékok elindítása után megapódvát tapasztaltam, hogy még a rájáratok is összezúzódtak magukra, mert a bevezető elég pofos, a názók is csak néha rohognak, és te is elég visszafogottan viselkedsz benne. Kicsit ugyan gyönyörűen vettem be le magam az első kalandokba, de szépteljes hangulatot egészen hamar szerlethoztál. Első megdöbbenésem akkor ért, mikor az első szobákban végigmentem. Sőt, a helyi hanghatások, sehol a klasszikusnak számító platformerek kopogása. Hát mi történt vele?! Emíre kiáramlottak volna az a bugyuták kutyák? – kérdeztem magamtól. És lenyűg. Fehérített a hipókriszából. Bár a stílusgyegek még megoldhatóak haverjaid ruházatain, illetve a képi világban időnként, az összességében... idáig... legérthetőbb videójátékos megmutatók között. Ezt már most elmondhatom neked, nem titok. Nagy dolgokra... után sem számítottam, de még így legalább viszonylag kellemes élményben volt részem. Rájöttem, hogy az MM egy gyerekeknek írt gyerekes feladványt készített kalandjáték. Erre pedig még nem volt példát téve. Kisebb logikai feladatok megoldása, kulcsok keresgélése, stábihi. Persze van némi utónérzés most is... gondolkod ezalatt például a szellemek hangulatát való elképzelésre, ami kicsit luigi ítéletű, de azért le lehetne nyitni másolások még ezen kívül is vannak (az ajtóknál szertekedő árnyékok hangja felszólalt, mert a melletti állatcsészé, de nagyszerű Heart Of Darkness-t juttatott eszembe). A megvalósítás azonban nem is rossz. Ugye kellett megnézni a képeket, néha lenni és egy haverod. Egyment követtem, de túla váltani kell köztetek. Rád akkor, ha valami útforrás alatt két átszúró, rá pedig bábkönyv akkor, mikor te fogtad az esel. Így meggy egymás segítségé. Ez egy

MARTIN BELESZÓL!

En kifejezetten utálom az eddigi Scooby Doo játékokat, és ezzel sem fogok egy perccet sem járni. Az ok egészen egyszerű: te van a piac jobbnál-jobbá progrikál ebben a stílusban, semmi sem indokolja, hogy hátpontos tucatzenetekkel árasztam magam. Nem tudom, hogy Magyarországon van-e Scooby rajongó, ha igen, a talán megveszi majd. Még eszembe egy-két tükörrel szűs a kisgyerekeknek. En nem tudom.



SCOOBY KUTYA AZ ELVONÓKÚRA UTÁN

jópofa dolog, és bárki bármikor mond, időnként élvezetes is. A szellemek egyre erősebbek, valószínűsítik, de azért kicsit többet is beletesznek a játékba. Most nem akarok díreket macerálni... de lenyűg. A másik, hogy bár vannak minijátékok, meg jó pár pályá, de azért a szatározás így sem valami hasznos, mert idővel megszűnik a szertekedés, rohangás, kergelődés. Arról pedig ne is álmodj, hogy valaki többször végigjárja az MM programot. Persze jó ötlet az is, hogy időnként átruházó lehet bújni a szellemek felvezetéséhez, de azért ez sem fogja eladni a korongot... ezt te is nagyon jól tudod. Mivel a lemez két gipen is lezselelem, el kell mondanom, hogy a grafikáiban sem vagyok meglegedve (bár a karakterek árnyalatai miatt gratula a stábnak, mivel kifejezetten jól néznek ki). Nem rondo... sőt, a PS2 verzió talán még polatnak is monható, de az X példátul ennél jóval többre lenne képes.

Szóval van különbség a két verzió között ugyanazonban. Amúgy nagyrejtést igényel az udja a két pontosság. Játékoságokban nincs gond, zsemlés hallgatható, de semmi különös. A

hangulat pedig meglepően jó" lett. Bár... nagyon voltak előlva ettől is játékoktól sem, azért én most meglehetősen a bizalmat. Látok valami kis minijáték jövőköt, valamint tekintettel lesz azokra is, akik szerethetnek, és kedvelik a stílusot. Nem. Arra még ne is gondolj, hogy viszonylagos pozitív csodálódás egy új barátság kezdett jelenlét. Vedd úgy, hogy ezzel most megszűnt az utólatom irányába. De azért figyelem minden virtuális lépésed, ne érezd meg magod nyeregen. Ennél már csak jobb programokban szerepelhet. A bizalmat megkapod, most már csak tenned kell valamit. Ezért határelog értékelni a játékok a Kanál magazinban (majd küldök egy példányt belőle... és Magyarországon egyetlen igazán konzolozó magazinja), de akik nagyon rühellik a képed, azok talán levonhatok belőle fél pontot. Mindenesetre gratulálók! A győztes útfára lépél, csak ne ess vissza megint. Minden jókívánsággal sok szerencsét a továbbiakban:

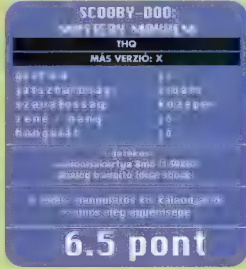
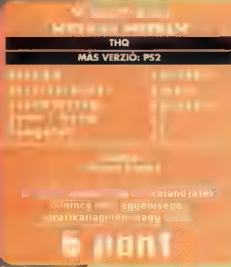
Bőjtös Gábor [576 Konzol tesztelő]

Ut: Ja igen... két kérdés:

1. Ha lehet, akkor szövi a beépített közönségnek, hogy még a bejátszáskor se rohognék, mert így kénytelen vagyok mindig elnyomni az ávezézt jeleket.
2. Amikor legközelebb menni az elvonókúra, akkor legyél szíves megadodd véss a Micimackó bagázs is, mert ki is nagyon a leggyönyörűbb varrónak már. Nálalak, rajzfilmtőlököl álva a drogzós, vagy mi van? Előre is köszönöm.

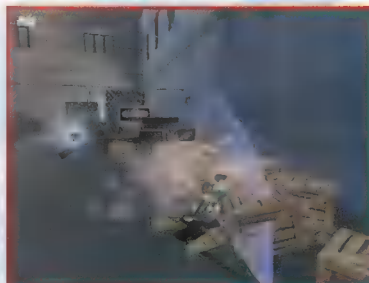
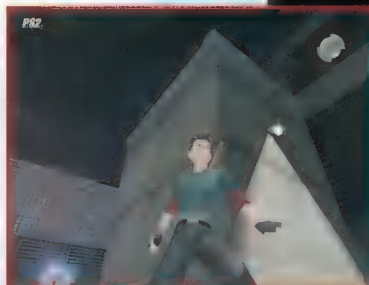
UIZ: Az új filmetek meg azért sem fogom megnézni!

BŐJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@reem.hu



Nem igazán vagyok könnyű helyzetben, mert nem szeretek olyan játékról írni, ami nem tetszik – amivel, ha lenne feladatom, „civilben” nem játszanék egy percet sem. Ezekről a tesztelőtől mindig is viszolyogtam egy kicsit, de hát nincs mit tenni, ezeket is meg kell csinálni. Pedig alapjában véve a Carmen Sandiego-val nem lenne probléma, és talán kissé más véleményem lennék róla, ha nem tesztelném volna 1 hónapja a Píffalt. De hát teszteltem, így mostanság akaratlanul is áthoz viszonyítok egy teljesen hasonló kaliberű anyagot. A CS is platformjáték, ám teljesen olyan, mint egy „anti-Píffal”.

Hogy mit értek ezalatt? Egyszerű. A múlt hónapban elmondtam, mitől is lesz jó egy igazi mai platformjáték, mert mindez a jó benne volt a Píffalban. Am CS teljes egészében bizonyítja, hogy milyenek nem szabad lennie egy platform anyagnak. Ami jó volt a Píffalban és ami miatt tetszett a játék, azokat rontották el, vagy nem úgy valósították meg a CS-ben. Kérte, mert az Xbox-ra és PS2-re kijött anyag – ha in-form nem csúszok, az egy nagy múltú game, hite valaminek hasonló című kalendáriumkalomkor C64-es időkben is jött ki – bár sok kapcsolatot



MARTIN BELESZÓLI!

Ha nem is vagyok könnyű helyzetben, mert nem szeretek olyan játékról írni, ami nem tetszik – amivel, ha lenne feladatom, „civilben” nem játszanék egy percet sem. Ezekről a tesztelőtől mindig is viszolyogtam egy kicsit, de hát nincs mit tenni, ezeket is meg kell csinálni. Pedig alapjában véve a Carmen Sandiego-val nem lenne probléma, és talán kissé más véleményem lennék róla, ha nem tesztelném volna 1 hónapja a Píffalt. De hát teszteltem, így mostanság akaratlanul is áthoz viszonyítok egy teljesen hasonló kaliberű anyagot. A CS is platformjáték, ám teljesen olyan, mint egy „anti-Píffal”.

hiszem, hogy készült...

A történet átlagos, a szokásos kincsvadászós sztori. Egy eldugott afrikai templom mélyén olyan kincs rejtőzik, mely világhatalommal ruházhatalja fel birtokosát. Ezt persze sokan meg akarják szerezni, és persze vannak közöttük nem éppen jó szándékú egyének is. Gondoltak erre a régi bölcs is, amikor elrejtették a templomot és a követ is, és ha az égem lenne elég, rengeteg szörnyet is rendeltek az őrzésére. Gondolom hamar kitalálták, hogy ennek a kincsnek a megszerzésébe lesz a játék végcélja, de persze addig hosszú az út, a sztori ugyanis New Yorkban kezdődik és még mi sem tudunk az utóbban felmerülő dolgokról.

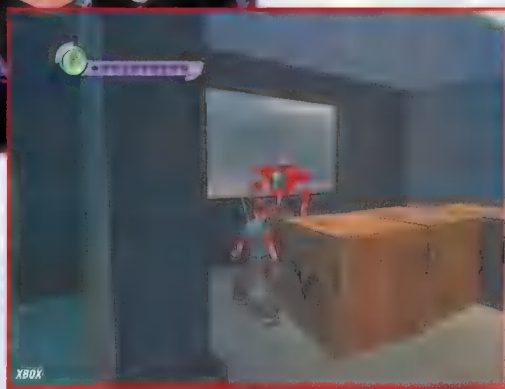
Egy platformjátéknál az ember 1 perc alatt elhúzza dantenit, hogy az anyag jó lesz avagy sem. Éleg, ha csak az első pályán meg egy levelet, és ha jól bír

dolgot, akkor egyre inkább felkelti az érdeklődését a program, így a továbbiakban nem lesz baj. De mi van akkor, ha már az első akadályoknál hangos káromkodásokba kezdünk, mert mondjuk az irányítás bonyolult és nehezen megjegyezhető? Rengeteg féle apró-cseprő mozdulat teljesen feleslegesen van beépítve a játékba, már az alapok elsajátítása is rengeteg időt fog igénybe venni. Magam most nem is parázolom a helyet az irányítás leírására, mert az első pályá gyakorlatilag arról szól, rengeteg szöveges tájékoztatóval fűszerezve.

Szerintem egy platformjátéknak mindenképpen egyszerű kezelést kell tervezni, mert különben azonnal bukik, de nézzük a továbbiakat. Fontos, hogy a nehézség fokozatosan erősödjön. Az a jó, ha az első három pályá könnyed, sikertől mélyen nyújtó, olyat, hogy az ember érezze, megküzdött a sikerért, ám a feleletet be több energiát, mint amennyit élvezet kapott – pont fordítva. Aztán később, ha az ember bekopog a csalt, rákattint a játéka, akkor már jöhetnek a nehezebb szintek, a szünetek. Mert én legelőször még a szünetet is elviseltem, ha tudom, hogy nem a játék csalt, hanem én voltam bűnös. De mit kezdünk egy olyan játékkal, ami már az

első pályán mintha direkt arra menne, hogy a játékos minél jobban felidagostsja, hogy szerencsétlen megessen, dühösen álljon fel kedvenc konzolja elől, káromkodva és szikizódva? Miért kell olyan húzásokat belevinni egy programba, hogy egy elvett ugrás, egy rossz lépés miatt egész szintet kell újra járni – persze értelemmel – mi? – mondja a bonyolult kezelet? Miért jó egy cénke, ha az ember szórakozás helyett azon görögöl a pályán, hogy az ezt ugrást elvétel, akkor vajon hány kilométert kell majd gyalogolnom, ha olyan ellenfeleket kódoz, melyek kinyírhatatlanok? A CS-ben ilyenek is vannak – ezeket amúgy lapokodva kell megközelíteni és hűtől megütni. Ezzem én, hogy az MSN-t utánozva a program, de ezt a lapokdost lossan már facis meg az aults játékokban is viszonylatlanul jók, olyan elánnal erőltetik bele a kiadók a különböző stílusokba. Hogy is van... a suszter meg a kaptató?

Ha én platformjátékokat csinálnék úgyelnék, hogy tartalmas és könnyed legyen, hogy ragadja meg a hangulat a játékosok. De ha nem jó a pályák, akkor hangulatot is megette a fene. És ilyenkor a jobb grafika sem segít, bár az igazat megvallva, a CS ebben témában is közepesen teljesít. Semmi igazán látványos, vagy szép dolog nem láthatunk. A szintek egyhangúak. De ilyenek a zenék is, ez sem dajja meg a programot. Mindezek miatt a szavatosság is gyatra lesz, mert az első pár pályán olyan kisvessző a programot és valószínű nem tesszük vissza egy-hamar. Hisz van a csomó gyűjtendő relikvia, melyet a pályák során lehet és kell is összeszed-



ni, ha nincs mi motiválna a további játéka.

Azon gondolkozom, hogy a programozók miért babrálnak mindig ki velünk? Nem kérek új ötleteket, csak kérek formabontó változatokat, egyszerűen csak szórakozni vágyom egy játékkal, mint a múlt hónapban. Ez szerintem teljesíthető kérés, mégis kevesen társznak a megvalósítására. Vajon miért?

A CS nem jó játék, nem ajánlom a platform stílus szerelmeseinek. Nekik ott van a Píffal, vagy ha más típusra vágnak (és PS2-jük van) akkor Rochet vagy a Jak, esetleg a Kya. Sajnálom ezt a programot, de hát ez van. Talán majd közelébb.

Veres Miki

CARMEN SANDIEGO: THE SECRET OF THE STOLEN DRUMS

RIVER DEEP / RAMI

MÁS VERZIÓ: PS2, GC

grafika:	kézepes
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	kézepes
hangulat:	elmegy

1 játékos

5 blokk

✓ csak megszállott platformernek
× nem tud lakni, bonyolult kezelé-
s, unalmas

4 pont

CARMEN SANDIEGO: THE SECRET OF THE STOLEN DRUMS

RIVER DEEP / RAMI

MÁS VERZIÓ: X, GC

grafika:	kézepes
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	kézepes
hangulat:	elmegy

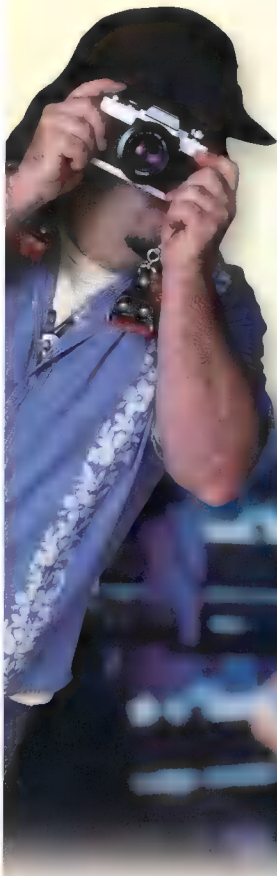
1 játékos

memória: 8MB (15MB)

azonos irányítás (lásd: Xbox)

✓ csak megszállott platformernek
× nem tud lakni, bonyolult kezelé-
s, unalmas

4 pont



Legyél Te is paparazzo!

VOX mozimagazin® fotópályázat!



Gyere el a VOXCar™ Díjkiosztó Gála helyszínére
és készítsd el saját sztárfotódat!
Részletek a **VOX** mozimagazin
májusi számában, a www.vox.hu-n
és a Danubius Rádióban!



smart forfour

06 (30) 30 30 VOX
06 1107 10 30 880



VOX
TELEK

576
www.576.hu

TCM
TURNER CLASSIC MOVIES

x-trend
MULTIMEDIA



Az a játék a tűzoltók életét követi, akik a városban a tűzoltóság tagjai. A játék a tűzoltók életét követi, akik a városban a tűzoltóság tagjai. A játék a tűzoltók életét követi, akik a városban a tűzoltóság tagjai.

A játék a tűzoltók életét követi, akik a városban a tűzoltóság tagjai. A játék a tűzoltók életét követi, akik a városban a tűzoltóság tagjai. A játék a tűzoltók életét követi, akik a városban a tűzoltóság tagjai.

A játék a tűzoltók életét követi, akik a városban a tűzoltóság tagjai. A játék a tűzoltók életét követi, akik a városban a tűzoltóság tagjai. A játék a tűzoltók életét követi, akik a városban a tűzoltóság tagjai.

JÖJJ VELEM!
A játék a tűzoltók életét követi, akik a városban a tűzoltóság tagjai. A játék a tűzoltók életét követi, akik a városban a tűzoltóság tagjai. A játék a tűzoltók életét követi, akik a városban a tűzoltóság tagjai.



A játék a tűzoltók életét követi, akik a városban a tűzoltóság tagjai. A játék a tűzoltók életét követi, akik a városban a tűzoltóság tagjai. A játék a tűzoltók életét követi, akik a városban a tűzoltóság tagjai.

LOCKÉLÉSVIT CÉLRA! VÍZ!
A játék a tűzoltók életét követi, akik a városban a tűzoltóság tagjai. A játék a tűzoltók életét követi, akik a városban a tűzoltóság tagjai. A játék a tűzoltók életét követi, akik a városban a tűzoltóság tagjai.





közben ezzel félre is csúszhatok a csapások előtt. Amennyiben mindig megfelelő időben alkalomazzuk, szinte nem is lehet majd minket meglepzeni. Ezek a fontosabb dolgok, amiket szerítem edzés megemlíteni. Automátan ment a gép minden fejezet végén, illetve pedig az ellenségekkel követi kis csuccokkal (időnként jelennek csak meg) felhívni.

Feladatok többnyire egyszerűek. Általában az a jellemző, hogy előre kell haladnunk egy teljesen lineáris útvonalon, miközben időről-időre megfigyelhetünk a körlet, ahol vagyunk, gyúzelzen után pedig a padlón villogó szál nyílni kezd. Hogy mi is kell tovább haladnunk. Később a városban már mászkálhatunk erre-ara, meg be-szághatunk a járőrökkel (illetve inkább csak néhány hasznos információt gyűjt-hetünk belőlük). Illyenkor mindig van egy adott helyszín, ahova el kell jutnunk, de a jobb analóg kar lenyomva láthatjuk is azt a térképen megjelölve. Későbbesit megkeresi, megélt, meg-merteni a cselezmenyeket... többnyire. Előadott lehet-e, előadás között.

MIRE MEGY A JÖVŐEN HÉT SAMURAJ?

Vagyis az érzelmek ezzel kapcsolatos. Azt

már most lezárhatom, hogy lehetett volna ennél sokkal jobb is a játék. Igazság szerint élveztem a harcot, meg így egyébként a bennem firtatókda szünetet... sőt, talán még jobban is szerettem volna, mint a nagyobb siker ele tekintő X-es Sprinter Cell. Pandorán, ami szintén... én kezembem landolt ebben a hónap-ban... De nem mehetek el szó nélkül a háttérrel, mivel van benne elég bőven. Lássuk, mik is a problémák. Gra-

MARTIN BEZEGEDŐ!

Akira Kurosawa 1954-ben megrendezte Hét Samuraj című filmet, azt a három órá, lefele-fehér csodát, ami után ha nem csinálsz volna többé semmit, akkor is örökre beletárolt volna magát a filmkínézet képzeltelbeli nagy piros könyvébe. Szerintem, egy ilyen órási klasszikushoz hozzávaló egy feladats-ség, de ha elhaladok... összevetve, a Hét Samuraj 20XX-ét két-két megvalósítást a dolgoz-

filk. A nagyvárúsi sikerit CG animációkkal ellátva az "ingém" elemek nem lennék túl impozánsok. Többnyire szépen ki vannak dolgozva a helyek, a kor-akterek, de rengeteg figyelmeltetés is van. Először em-lítem az árnyékokat, amiket egy nagy fekete ko-rong képvisel. Ez a halálról Ha a Scooby Doo-ban képeket voltak a fejlesztők szépen kimunkált árnyékokat megalkotni, akkor itt miért nem lehetett? Egy eny-ri színűsá nem lenne igazán adhatók volna. Kimo-dottan rühellem a para árnyékokat. Bár alap-ja

lyosákon ro- hangokhoz szinte végig. Akadós ritkán fordul elő, de azért neha a szembőltek szövegét kiírtatni problé-mákat, amiket az egyébként nagyon jól előláló har-sítások nem tudnak leplezni (ezekről később). Kébe eny-ri probléma van a vizuális prezentációval. Nézzük, milyen hibák vannak még. Egyszerű, rövid... idővel unalmas. Előre nagyon bejön a kardozás élménye, a pergis csa-tok hangulata, de azért ez egyszer ellopasodik. Mire pe-dig a végére érünk... meg fogunk készíteni érezni egy új-ból végigábrázolni. Mivel az egy egyszerű harc-készlet, minimális a szavettség... ami természetesen egy multiplayer móddal ill lehetet volna dobni. Utolsó negatívumom az a PS2-es Max Payne 2, amiben nem volt elég, hogy lassan látszik, de ráadásul folyamatosan is lókat - minden egyes próbát pályázást, ezeket... külön-külön. Most ugyanez van, valamivel kevesebb idővel (de nem kevés) és hasonló mennyiséggel. Törk-venez az akció, ha egyfajában a "loading" feliratot kell barmolni.

De ne sárkálazzunk annyit, jöjjenek a pozitívumok, amikből szintén van pár. A hangulat mindezeket fölget-tenül nagyon jó. Főleg az elejen. A harcok összeha-sa lenyűgöző. Most is van egyfajta pörkedés, ami a ja-pán filmekben, vagy a japán 2D-s veresekdés játékokban

megtalálható. Hátsók szök-ken egy félre, egyet oda, közben pedig vágódás a fémakolát... majd lelassul az akció, miközben pár gyors szünetlással keletvög valakit. Ezek a lassítások elég gyakran megjelennek, nagyon jól néznek ki, rá-dóssal leplezik az időnkén-ti esemény elmozdításait, s amik a sok szereplő miatt előfordulhatnak. Villanó-sok, robbanások, amit meg az ősi 2D-s kivilódás programokat is eszünkbe juttatnak. Előre látszik (hübel), de mint tudjuk, a zenék a közönsz is orol-kodhatnak. Ez igaz a jobb harcosokra is. Az ide-oda

csúszkálás (kicél telepartális szaga van a dobogók) erősen hajaz a Shinobira, de összességében jobb annál. Az irányítás egyszerű, kézre áll, nincs vele semmi gond. Meg akkor... kell pántókba esnünk, ha egy ekcsúszs után valamelyik ellenségnek hátul állunk, mert a kezelés gyors módon avosolva... ilyen helyzetek. A zenékkel, hangokkal szintén nincs igazán probléma, a nyitány és a finálé gyönyörű (a kompozícióhoz méltón), amik pedig közben vannak, azok ugyan nem akkora ok-tások, de a cénák megfelelnek... úgysem... zenéket fogjuk hallgatni a

küzdelen alott. Ezzel együtt azért lehetet volna több igényes sze-re-mény a barakti (miért nem lehetett teljes zenét komponálni hozzá?)

Ha be kéne sorolni valahova a korongot, azt monda-nám olyasmint, mint a Shinobu, de jobb annál. Kicsi talán még a hamarosan közeledő megjelenésű (X-en pedig már az első részrel kijött) Crimson Sea-ra emlékeztet, csak ebben valamivel kevesebb az egyszerű megjelenő ellenfél (jövő kevesebb, mivel ott százakról van szó). Ne-kem tetszett, de sajnos... sikerült valami egyetérte. Szóval... vélelem a 6.5 pontos eredmény. Lényeg a lé-nyeg: ez egy nagyon jó játék lehetet volna, ugyanolyan ütős/klasszikus, mint a film... de végül olyan valami lett, ami egy darabig jól eltarthat, de a véna már egyáltalán nem foglalkozol vele. Ezért csak akkor sze-rez meg, ha van a "feladatkészlet" anyag keretel. Vi-szont akciókedvelőknek, japán mánásoknak ajánlható a hangulata, a harcai, meg a karakterei miatt.

BÓJTOS GÁBOR
bojtosgabor@freemall.hu



SEVEN SAMURAI 20XX

SAMMY STUDIOS	
MÁS VERZIÓ: JELLENLÉK NINCS	
játék	küszepes
szereplők száma	10
szereplők száma	10
játék	elmeleg
játék	10
játék	10

1 játékos
memóriakártya 1mb (115KB)
minimális konfiguráció (minimális)
hangulatok, remek (szövegeketeket)
tarkított beakadások stoff
nem akart alkotás, mint lehetett
dolga, csak hibája van

6.5 pont

BEMELEGÍTÉS (GYURÁS, MASSZÁZS, GYORSÍTÓK)

Egy hosszabb pörázra engedett bevezető helyett most inkább csak gyorsan feltesztük át, hogy a hamarosan megjelenő EA Sports-boksz program, a **Fight Night 2004** honnan is érkezett, és milyen előzményekről indul hódoló útjára.

Talán nem csak én emlékszem egyedül a még PlayStation 1-en újfra engedett Knockout Kings sorozatra, amit természetesen szintén az EA Sports szobalátolt a világára. A széria azóta 2001-ben előtelepítőként a kelles számú PlayStationre, hogy att irányításbéli újítások miatt csúfosan rövid kudarcokkal teli tévazóról tennessék el idő múlta. Nos, jelen a PS2-en irányítás lecsökkentése nem volt épp egy jó húzás, de ha már valami újatérővel szeretett volna az EA próbálkozni, akkor legalább benne hagyhatták volna az az alap irányítási metódust, hogy a veterán KO Kings-esek is megtalálják a maguk számítottát. Ezen mondtuk már kor emlékeid, hiszen a játék relatíve megbukott, példának okáért felhozom a Frick, aki itt szólok bent lapra a napot a szerkesztőségben, aki amúgy nagy KO Kings és bokszrajongó, és órákán szintén az új irányítással voltak gondjai, és ezzel a problémájával nem egyedül volt a világban. Nos, tavaly nem jött KO Kings game, íten legalábbis csak Gamecube-on találtokzatam KO Kings 2003-mall, idén pedig már egy teljesen megújult címmel, köztömben dobta a folytatást az EA a piacra, ez tehát Fight Night 2004.

Ha kíváncsi vagy arra, hogy vajon a FN2004, visszatér-e a régi PS-es irányításhoz, megnyitgatni nem tudjuk, hiszen kijelentett ehhez a játékos kilejtészet, egy teljesen új irányítási rendszert állunk szemben, ami a Total Punch Control nevet kapta. Azt viszont előreláthatóan, hogy ez irányítási tökéletesen funkcionál, és a ráfordított fejlesztési időnek és energiának meg lett az eredménye: a játékosok minden téren sikerült a megújulnia, továbbfejlesznie, és ki merem jelenteni, hogy jelen pillanatban nincs a Fight Nightnél jobb bokszprogram a piacon!

ELSŐ MENET (TÁPOGATOZÁS)

Az EA-s sportjátékoktól megszokott módon, egy dögös bevezetővel kezdődik a DVD, ami egyfelől megadja a két fő hangulatot egy kis koszmái veretekedezhez, másfelől viszont a szokványos szemeik rajlon konstátálhatók azt is, hogy itt bizony egy eredeti nevekkel és a sportolókál operáló programról van szó: halon egyezem meg, jóla ténnyel, meg a licenckre fordított pénznek, aminek valóban meglett az eredménye. Csak hogy néhány neveit említek: Ray James Jr., Evander Holyfield, Marco Antonio Barrera, Jake LaMotta, Ray Robinson, Rocky Marciano.

Kár, hogy a "Játszóba" Tyson gyerekeit kihagyták a játékból, viszont ha elég jól nyomunk a karrier módban, lehetőségek lesz olyan nagy győzelem is összeszerezni az arannyal, mint maga a féltelen Mohamed Ali. Ezzel már el is árultam, hogy a játékból nem csak gyors egyezési meccsekkel játszhatunk, de a "börke" játékosok által "alapban" minnek a bonyolult, és ritkelt szobadobozhatunk hozzá, hanem bizony van egy hosszabb rövidebb út is a bajnok cím elnyeréséig, ez pedig a karrier mód. Megjegyzem, amit én nem találtam, addig az előző, azaz a gyors játék elég szűk, egyes kinkokat vonultat fel.

MÁSODIK MENET (BEKÖZSÖNÉS)

Szával karrier. Itt lehetőségeink van akár egy kedvencet nekitválni, akár egy saját magunk készített bokszolóval. Különbözik az nem csak éssz, mivel hódolástól kezdve a tenor-ot, e kis figura, mint egy talat kezdés lép a profil közé, és pont ugyanannyira lesz-

MEGERTE VÁRNI!

nek állulékaltak a tulajdonosai, mintho egy saját emberrel lépünk a szorítóba. A bokszelőkészítés egyébként annyira profin van megalkotva, hogy mindenképp megéri azt az egy kis bekezdést, ami alati ismereti lagon.

Tehát először a keresz- és vezetékeinket kell megadni, de figyeljünk oda, mert a "Last Name" lesz az óvintéskizme. Utána jöhet a becsapás, ami már csak azért is lényeges, mert a kommentár ezen a néven fog minket emlegetni, lévén, hogy karaciterfelismerés és beszédkonverto kódok nem találhatók a DVD-n. Megadhatjuk még a származási helyünket, a súlycsoportunkat, a magasságunkat, a testfelépítésünket, az alapállásunkat, és a stílusunkat is. Ezek után jöhet az igazi munka: borszin, hajvesztés, hó szin, és árnyalat, szemöldök, szemzsin, hajszálak, bajusz, papusz, ezek színe és árnyalata, fejünk formájának vastagsága, vállunk, csigolyák, lábakunk, szemünk, ujjaink elhelyezkedése, állunk hosszúsága, arcomk puffadása, szemünk nagysága, elhelyezkedése, kinyitása, ujjaink, és arcomk, a szármak és a fülekkel. És még csak ezek után következnek a foglalkozási, a sportfészerezési (kesztyű, gatyó, cipő), és az elmaradhatatlan tetelvelők. Szé. Egy kis kreativitással akár saját magukat is viszonlatítható a tévelő. Mindezek beállítás után végre elkezdhetjük a parti karrierünk.

HARMADIK MENET (SZÜROGATÁS)

Mivel újonck vagyunk, egyelőre a ranglista legalján állunk, és ha jól megnézzük, akkor bizony pont negyvennyolc hely vólást el minket az általt elsőszől, nagyvált a pár ember fejét kell még szétszaporítani. Minden évben van egy mesterszár, tehát nem bokszolhatunk valóban, csak adott időkben lehetünk részt. Már köztömből évente három-négyet vállalkozhatunk be, jó gondoljuk tehát meg, hogy az adott időszakban melyik rendszert fésztek meg a jelenlétünkkel. Két döntő szempont van, az egyik, hogy ha feljebb szeretnénk lépni a rangsorban, ilyenkor mindig válasszuk azt a gólt, ahol a talánk legtovább álló bokszoló bonyolozhatunk, egy sokkal jobb ellenfél legyőzésével ugyanígy lehetünk ugorhatunk előre. Ha viszont inkább egy kis szeszálást, akkor bevált lehetünk nem annyira jelentős eseményt is, akár rövid rosszabb pozíciók óvlatok figuralat is, ezek mindannyira nem lesznek fontos állomások a karrierünkkel, viszont a delta mindig jó jön. Főleg, mert egy csomó mindenne költenek kell a ballon.

Az első ilyen, hogy legyen normális bevezető: szavadjunk be minél több és drágább bútor, disztribúter, konteitt eszt, meg látszerek, muzsika, azin jöhetnek a speciális ellenfélkérőleg megadhatok, és a szeszén hosszantalan új szebb-jobb felzáraskozás (fogvált, gatyó, kesztyű stb.).

A meccsek egyébként nem muszáj egyből nekügrni, mindig van lehetőségünk treninözni is magunkat. Ez miny véleményem szerint mindenképp eljűnk meg, mivel egyfelől nagyon jópókát, másfelől az emberket csak egy tuningolhatjuk fel - jó, és mindent magunk végigvesszük, mert bár jó lehet látni a gőgözt is, de az eredmény általában siralmas sokat lenni. Egyébként is, nagyon jópóká tréningeken vehetünk részt, van szakolók, kesztyűzés, forzózás, és éles bonyó egy sporttárs ellen. Az így nyert pontokat azután kölönléle tulajdonosaink között osztjuk szét.

NEGYEDIK MENET (ÉLESDIK)

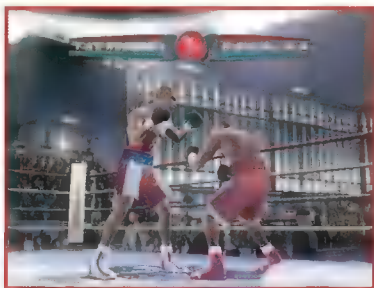
A bevonulás és a meccsek köztömbé is szépen ki lett dolgozva. Bejövünk, szótörök magunkat, a lömög ordít, és őket próbáljuk felváltani a kommentátor. A meccsek színe tel el megjósolhatók, ahogy a kamera közelíti a két sarkra, közömb statisztikákat láthatunk, no meg fordúsítás minél hódorozzók a következé menetel számlát tartalmazó táblázatot (játék és a közzétett leggyrobb óráimért).

A visszatérőzők is meggyőzősek, kár, hogy meccset nem lehet elmenteni - vagy mégis? Ha már a mérkőzés háttérrel foglalkozunk, el kell mondani, hogy a játék grafikailag nagyon szép, nincsenek erőltetett helyszínek, hol egy edzőteremben bonyolozunk, mások egy hatalmas óvátörőben állunk szembe, ahogy júnk feljebb, ahogy a jövөөb helyszínek is, mint például a Caesar's Palace. A lömög gring, felhőrdül, biztat, fotózik, felpatinannak a széklőkre, vagy annyáznak, ha épp semmi nem történik a ringben. Nálam fontos, hogy a szorító kötele is a fizika lövönvények megfigyelésén múljassék, és nagyriten (PS2-ben) azt szűrdő megjelölő is, minn visszapatinannak róla a bokszolók, minnyeg láthatatlan felől, hanem szépen feloldódnak, lecsúsznak rajta, alapsnek, az meg rugózik, mint





az életben. Kis dolog, de sokat számít ilyen még a meccsek végén is statisztikáz, vagy az is, hogy megnézheljük a pontozókat külön-külön egymástól. Ami nagyon idehát Van persze még is, ami sajnos nem látszik meg a ring padlóján, és ezt erősen kiigazítottam. Hú, azt vizslát! Hú! Mondanom, hogy közepes fokozaton jászva a külső NAGYON meg van csinálva! A leállítás után ugyanis teljes szemérem-vált a játék, és pontosan három bíró látnak meg az előtt. Ebből kettő szemléltető, és csak egy valódi, nekünk pedig a két szemléltetőt kell a részletek alatt az analóg karokkal a bíróra állítottunk, másfélkörben vége a mérkőzésnek. Nagyon komoly ötlet!



HATODIK MENET (A DARA)

Már csak az irányítás bemutatása maradt ki. Akkor térjünk ismét a Total Punch Control névre keresztelt rendszerre. Az analóg gombokkal járhatunk el a körök között, az irányítás ugyanis a két analóg karral történik meg. A bal oldali a figuránkat irányítja, illetve, amikor le van nyomva az L1, akkor kiterheljük, leghajthatunk, vedelhetjük a ránk zúduló ütésekkel. Boksztól pedig a jobb karunkkal. Minden ütésfajta meg van a maga iránykombinációja, s így egyszerűen pötyölhet, ha egyszerűen jobbra vagy balra állítunk a karral, de mondjuk egy balra ütést, már kell egy balra + le nyomatást kell nyomni. Talán ez így leválasztja a figuránkat a körök (lévén a Killer kiterhelésnek), de meccs közben minden annyira könnyen megy, hogy három mérkőzés után simán ráll a kezzed, mivel nagyon jókés borít a rendszer. Könnyű védekezésből, elengedjük a támadást indítani, beszűrgetni a kezük közé – pont, mint az életben. Direkt más iram most le



ÖTÖDIK MENET (MORT JÖN A BUNYÓ)

A figuránkat nagyon jól nézünk ki, szép nagyok, életrekel, rugalmas mozgások, reagálunk mindenre, talán csak két dolog lehet kifogásolni. Az egyik a textúrák motívója: egy kicsit letehető, 'lányesek', mint a valódi izmák, bár a másik, hogy az emberek feje ferdén állnak, azaz az ütések, mint valami gumiból, egyébként helyes, ahogy elállók a figurák anatómiáját – a dozdát nehéz-súly versenyző hátsó háza nap úgy remeg-nyelik összeesednek, mint az életben. A figurák feje pedig durvára szed lehet verni, két-két ütést, akár az orr, a szemek, a fülek, vagy épp annyira bedagad, hogy csőre nem is látszik – jó érzés a hatodik méter után az ellenfél sarkánál állapítani, na! Mondjuk az nem jó pont, hogy az életre képes nagyon sok időt kiélni a boksztól, de valószínű, hogy a valódi szimuláció nagyon jóváhatón és unalmas lenne, úgyhogy ez még inkább jó pont. Különben is, szerencsére olyanok a meccsek, hogy mind az életben, egy másodpercnyi megállás sincs – vagy adott centrális végig, vagy nagyon hamar bedarálódnak. En most közepes fokozaton a huszadik körű helyekért szótlan meccselni, és itt már bizony olyanok a boksztól, nem lehet csak úgy nekilátni pötyölni az ellenféllel, mert nagyon hamar kivégnek. Csak kell figyelniük az esélytől, hogy végig bírjuk a meccset, és hogy a sok ütődésüket jól se gyengüljen le az ütődés. Olyanok kell boksztól és ez bizony jó! Egyébként a teljesítményünkől függően minden év végén különféle díjakat is kaphatsz a boksztövéte, úgyhogy lényeg érdekes találatok verednek.



és jászson azzal. Talán csak a KO előtti ütőváltást nehéz eltalálni, amikor ugyanis a figura megindul, és nekikéld az összesen, nagyon gyorsan kell bevenni az ütések, hogy végleg padlón maradjon.

A BÍRÁSKODÁS

A Fight Night egy nagyon jó, meguntatón játék, és nagyon, de nagyon egyben van! Az edzőnk utasításokkal lát el a meccsek közben, ellenben letagadják, hogy ismer minket, ha nem teljesítünk az edzéseken. A boksztól kö-kélesen reagálnak a meccsek végén: egy nehéz, izzenk mentes meccs után feldre rognak, úgy örülnek, míg az ellenfél is a tenjéje értelemmel csodálva a feje. Rövidbú nagyon olyan, szarkafajta is lehet meccs nyerni! Szavál most nagyon elégedett vagyok, bár egyesek szerint lehetne egy kicsit gyorsabb a bunyó. Gondolatok bele: egy olyan játéknál van szó, ahol szinte csak abba lehet belezni, hogy miért minden helyszínen ugyanaz a gangsta rapper kommentál nyomul!

Csíp! M Loe csipmele@576.hu

FIGHT NIGHT 2004

EA SPORTS
MAS VERZIÓ: X

EA SPORTS	Kiutató
EA GAMES	Kiutató
EA GAMES	Kiutató
EA GAMES	Kiutató
EA GAMES	Kiutató

1-2 Jatekos, online
memóriakártya 8mb
analóg joystick (dual shock), dpl II

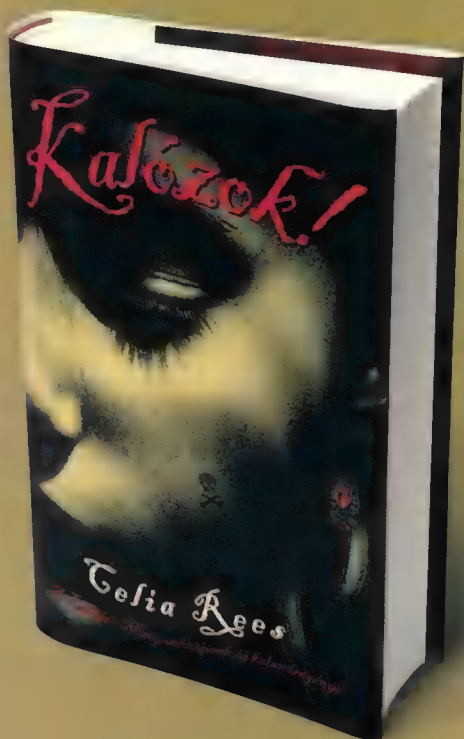
✓ eddig a leg jobb
× néhány kisebb hiba

9 pont

MARTIN BELESZOL!

Hátsószere a	ez a	g	P52-re
igazán	gyorsan	9 pontos	a körzavarásmó átal
ritm	beszél	a	
jól	miatt nem	a	
nem	a	és nem	

**A Bűbájos Mary szerzőjének
legtöbb ifjúsági kalandregénye!**



*Itt olvasható
a kalózzá, árulóvá és
közellenséggé nyilvánított
Nancy Kington
és Minerva Sharpe
emlékezetes kalandjainak
igaz története.
Lejegyezve az Őr
1724-ik esztendejében.*

Szeretném újra élni gyermekkoromat, ezért saját gyűjteményembe
keresem a nagy klasszikus PIF magazin számait. Tulajdonképpen
■ ■ ■ ■ ■ az utolsóig mindegyik érdekel, ha nem túl szakadt, normális
állapotban ■ ■ ■ ■ ■. Kiemelten keresem az itt látható 12 számot:
516, 518, 525, 535, 544, 548, 557, 563, 592, 600, 605, 611.
Bármilyen megoldás ■ ■ ■ ■ ■ HÍVJ!

369-26-86 MARTIN



Szerkesztőségünk gyűjteményébe keressük az itt látható Asterix és
Talpraesett Tom képregényeket. Ha valamelyik megvan neked HÍVJ!
Tel.: 369-26-86 MARTIN



PS2 • XBOX • GBA • GCUBE

MEGSZALLOTT JÁTEKOSOK MAGAZINJÁ

5 959993 912792

VIII. ÉVFOLYAM 4. SZÁM
2004. ÁPRILIS

5761

799. FT

CONFIDENTIAL

NEW MISSION

SOLID vs LIQUID

MGS: THE TWIN SNAKES (GAMECUBE)

HAVI TEMJENK: VIDEOJÁTEK NŐSTÉNYEK • THE SUFFERING • SEVEN SAMURAI 20XX • FIGHT NIGHT • GLASS ROSE • LIFELINE
CY GIRLS • TENCHU: RETURN FROM DARKNESS • NINJA GAIDEN • DEAD MAN'S HAND • SC PANDORA • FF CRYSTAL CHRONICLES

A he mdr ka
o vagy a Ghost
szászárú a magi li
mi minden változat az
kell vám cikk végéig a bio
rio: Ezen kívül azokra
szarabok a nékai a
mért fogad félre a fülledt Resident
lok honar részét a Code
részt a
való hűség szóp a jór
csak
és nem tördök az
zár: mit is vé va an a
csak
mint az gy sem
os, e
nem senkit
yeli

Kommandós
Contra nem csak feladatmegoldási és akció
nem barát
az a katonasági meg
szívesen leg a filmek sem Práhe
ezért gyilkosai motiválva az
korzolt miatt részünk az alábbi

készen a nem is vágy
szóznak 2010 mikor az de
valóságokat a vagy én
ban a nyomatok a
nem a a szavakat
de az a csak a kők ezekben a l



információkkal azt Reconn jó
az a 576 szo
mók training és 5 betanítással
szal az
egyedre az és csapatra omik
össze support sni
A kis a okciók
zese iget gek a
övetve orszé ellátására vagy
kiképzése, hanem ellenkei
ges területen sebeszi
feladatok
sra a ly a
humán erőforrás
bejuttatás a támadó
kóba mit így is ellátogatnak
az az ellenség helyét
o mők
szemben a színészadás is sokkal rohe
ol, hogy a gungol
a kő zók 5 méterre oda
2-3 viszoni
lesz, mintha azok meg

nak onnan 4 méterre és a mód
nem fog
hogy a már shal
von AS Az előzőn
amúgy de az számú aban
éve és kártra közelítő
noki illa a me Ura
gy fogpontos a le-
a taktikai
kon ami eg
a
és már tudom ay l
deben az a reális
okórák a fenyegetés indikátor
narancs csillag
ranyt
Szerezni a r
kóba

miatt, Lehel a a
a a
a való célom a fejezetrel
a a
mészetesen nem a
az az
de valós ez már az első
a
valós
ami a
zónát nyújtó épü
nanc
lehető
Embere
mínt
get a végén
van a
id az
akinek bérébe
a
ha
ogy a
záró
for al
st - bá
észtelnek valakit és
szelhető is
ami m l
a elég guszta
a tájat, mivel
eredeti
nem
fál a

Tom Clancy's GHOST RECON JUNGLE STORM



	egy	verés,
marl	extra	
ak is		
	a	nem
	a	szere
mentes		
gon		animáció
	nem	há
	esem	nagy
Ekkor u	amir	horzár
Nevetést tárgyat	lyen	egy-egy füzött
ak, akkor 3-4	meztelen is meg	ha fúr a
	olyan 3 füzöttben elk. átszre.	passz
	Vissza a	szere
szén ház	hí a	y távolsá
mozgó	Alternatíváként	
	calást,	
sz	felhasznál	jur az
innek		am
zi	hogy	beté
	értelme	n 3 füz
dósi, a,	azokat	sib
ak, az	szere	sem veh
	sz	gy
ak vag		mo
kér la		feleveznek
		gy
ez le	lehet extra	össze gy
egyben, sem	szinlen kell	meri
	itt nem	a fül

lövessel, a csó
lehetünk a háté
leében.
nem a West Pointon

100

A Ghost Recon sorozat úgy veszem észre, eléggé megosztja a gamereket. Van, aki él-hal ezért a stílusért, a csapatársak kommandírozásáért, a populációért. Van viszont, akinek még ingyen — kény — kény. A sorozat ebben a formában szerintem a végét írja — most kéne abbahagyni, vagy valami nagyon komoly minőségi változtatást eszközölni rajta. Ezt utálja a 7 pontos értékelés is. Az eget nem rengeti meg, de a középnek azért stabilan jobb.

[illegible]

dzaz	is a ká jód	gér	adot	is a bor
			f	seghie
		mint	é	szick Mission
				bund csak le, ez
sz	re A	fe	az	egymást
				sem
	o	bonn	se	is 8 re
szé				
	azzal	bol	o	telje
	iem		ki	teljesen
es az			reim mutat	tal jermi
		az		ez nem
			lenny	reim GK
es mint				Ha szék
had az ane				szécsa
meri			mag	
		o		
	Ha			
na/en	ai		vinuldi	szécsa
				o tel



LIBR SOFT

LIBR SOFT

VERSION: NCE

11

zene	hang	jó
		jó
		kiváló
		közepes
		kiváló

1-8 Játékos, online, headset
memóriakártya 8mb (135KB)
analóg irányító (dual shock)

✓ nekem bejövős volt az első is
a grafika csupán a ló alját súrol

1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 26

3. [www.3m.com](#)

REPORT



100

IDŐZAVAR

A utóbbi idők megjelenéseit figyelve a kalandjátékok terén elénk kerültek a tapasztaltakhoz. Pár hónapja jött ki a Syberia, aztán következett az új Broken Sword feloldozás, majd a Curse játéka a sorban, most pedig – jelen teszt tárgya – a **Glass Rose** is megérkezett.

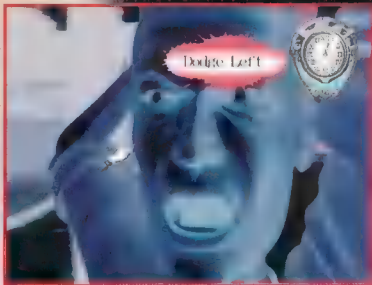
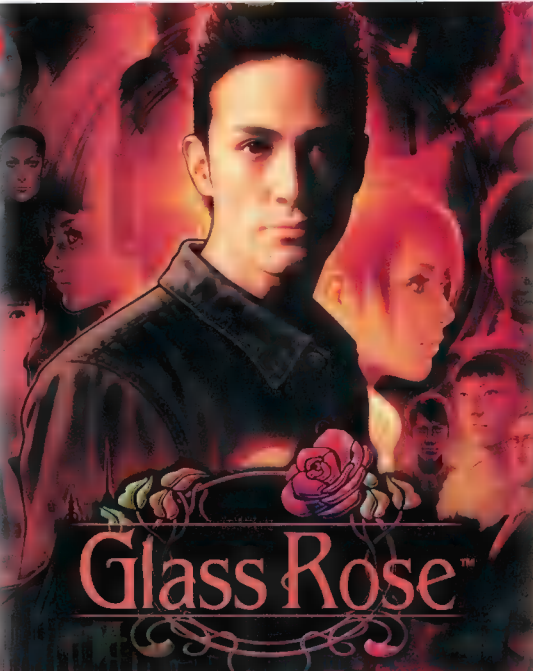
Pedig volt olyan időszak amikor úgy látszott, ez a stílus végképp kivészett. Az okát nem tudom, csak azt látom, hogy egyre kevesebb ilyen jellegű stuff jelent meg pár éve, így én személy szerint örülök az élenkésnek. Főleg annak kapcsán, hogy a **Glass Rose** egész jóra mondhatnám különlegessége sikeredett. Egy tipikus, ügyvezető *point & click* kalandjátékul van dolgunk, egy elképzelt összeállítás, bonyolult detektív történettel megkomponálva. A GR számomra a régi klasszikus Broken Sword részeket jellemez az ahhoz hasonló anyagokat idézi. Főhősünket tehát kívülről láthatjuk és egy apró kurzor irányítva kell kezelni, vizsgálódva és nyomozva egy drámai kastélyban, miközben sok-sok rejtélyről kell fellelőbeni a fájtot.

Aki ezt a stílust szereti, annak teljes kielégülést fog okozni a program, mert véleményem szerint egy jó anyag lett a témában. Remek hangulata van, izgalmas, viszonylag szép, és ami legfontosabb, *lebilincsel a sztorija*.

REJTÉLYEK HÁZA

Igaz, a játékok életem rendkívül kusznak, kissé értelmetlennek fog tűnni a történetet, de egy-két óra után elkezd tisztulni a kép. Ez csak azért gáz, mert nekem most vigyáznom kell, nehogy valami olyasmit is előlójuk, amit nem lenne szabad...

A **Glass Rose**-nak két főhőse van, Takashi és barátja, Emi. Kehtjük közül mi Takashit fogjuk irányítani, bár fontos szerep jut a lánynak is. A sztori 2003-ban indul, a páros épp egy nagyon régi gyilkosságsorozat ügyében nyomoz. A szálak úgy tűnik ténben és időben is tövölve vezetnek. A gyilkosságok színhelye egy ódon, elhagyatott kastély (Cinema Mansion), melyben a múlt században, 1929-ben (!) kezdődtek a halálesetek. Takashi és Emi ellátogat a lelakított házba, ám a felderítés közben valami furcsaság történik. Emi egyszerűen eltűnik, miután beleszal a rejtelmes fűnygámba, és hamarosan Takashival is ez történik. Főhősünk pár perc múlva ebről egy szobában és különös dolgokra lesz figyelmes. Már korábban észrevette, hogy az óra, ami megérkezésekor talált és nem is működött,



olyan régi volt, most mintha új lenne. Ezenfelül a szoba is teljesen új, taláros. Róadsáért Emi is feltűnik, csak hogy hűsünk nem tud vele beszélni, sőt megérinteni sem lehet: jelen van, de még sincs velünk. Hamarosan megismerjük a kastély komornyiját, és vele jön a felismerés is: tulajdonképpen



Takashi, nem tudni hogyan, de visszazuhan a múltba, egészen 1929-be, tehát abba időbe, mikor a titokzatos gyilkosságok elkezdődtek. Ami még ennél is furcsább, hogy a komornyik ismeri hűsünket, igaz, közelkezeten Kazuyának szólítja, és azt állítja, hogy ő a ház urának a fia – Takashi

persze ebből kezdetben semmit érít. Hamarosan az is kiderül, hogy Kazuya apja előző este meghalt, vélhetően nem természetes körülmények között. Takashinak a feladata tehát, hogy kiderítse a haláleset okát, azt, hogy miként is került a múltba, miért ő Kazuya és egyáltalán, hoval lett Emi? Sok-sok kérdés, melyekre csak alapos nyomozással deríthetünk fényt.

A KEZDETEK

Általában minden kalandjátéknak van néhány típus hibája. Hibába a ragogyó történet, ha sokszor előfordul, hogy túlbonyolított a megoldandó feladatokkal, nem logikusak az élekt görbültségek, tehát túl nehéz a program. Ebből a szempontból a **Capcom** játéka – nem is mondom, még, hogy ék készítették a programot – bizony pont megfelelő lett! Akik inkább a történetet akarják élvezni és akarnak minden tárgyat megvalósítással hosszú perceket eltölteni, azok **Easy** módban álljanak neki a kalandoknak. Ekkor ugyanis a játékok segít a továbbjutásban, olyannyira, hogy a kurzor illik világosabbá kezd, az olyan tárgyra vagy helyre viszed, mely a folytatás szempontjából fontos. Ezzel igazából tenyleg csak nézői leszünk a sztorinak – bár ez nem teljesen igaz, de erről később – hisz nagyon könnyűvé válik a stuff, így ezt a módot csak kezdő játékosoknak ajánlom, azoknak, akik még játszottak ilyen stílusú programokkal és most ismerkednek velük.

Eltérően, ha a **Standard** módban állsz neki a kihívásnak, akkor jelentősen nehezesebb a játék, hisz a kurzor „jelző szerepe” megszűnik. Igaz, minimális segítséget így is kapunk, ugyanis ha egy új helyszínre érkezzünk, a játék végigmegjegyeli azokat a helyeket – igaz elég gyorsan, így figyelniük kell a helyek, melyek környékén érdemes vizsgálduk. Ezek miatt a GR nehézsége pont el van találva. Akár végjátás nélkül is el lehet jutni a végére anélkül, hogy 3 perccel elakadnánk. A feladatok pont megjelölés nehézségük, bár inkább a valódi nyomozásban van a hangsúly. (Nekem a kurzor mozgása és maga a kijelölés nem tetszett, mivel néha azt éreztem, hogy nagyon nehéz kijelölni valami kisebb tárgyat). Ez főleg **Standard** módban lehet bebiztosít.

ÉRDEKES ÚJÍTÁSOK

A másik típus hibája, hogy sokszor unalomba fulladnak ezek a stílusú anyagok. Úgy látszik ezt a **Capcom** is tudák, mert így kezdek minél több





l'hara poisoned wine

Maybe the people in this mansion are trying to pass this event off like Denemon took his own life, like it was just some unfortunate incident... but was it really? ...Nah, that death wasn't any suicide. It was murder!

A Glass Rose egy jó játéktérkép. Nem váltja meg a kalandjátékokat, de érdekes újításai, jó ötletei miatt szerintem a stílus szerelmesei biztosan szeretni fogják. Aztán ott van a tényleg izgalmas történet is, mely miatt érdemes megismerkedni ezzel a játékkal.

551, mivel a helyszínek előre átláthatóak, mind a
 PSH, a többi FF és RE jótékni, melyben a
 kidolgozott poligonos hálókat láthatjuk. Kicsit
 megdőlés, de látványos, és egy ilyen anyaghoz
 kétféleképpen pósszal – meg azután már egy
 ilyen megdőlés, és nekem jobban tetszik mint
 „árgyonszalonig” programok. A történetek
 gyakran szaktitok meg védelem, melyek minőségére
 – lehet panaszunk. Úgyancsak rendben van a
 hangulat is, végig jelen van a kisnyomozó
 fiktalizáció, ahogy lassan-lassan napvilágra
 kerülnek a legjelentősebb titkok. A készítő jól adogató-
 kos a sztorit, – teljes képi kirakodással a puzzle
 darabokak csak lassan, apránként kapjuk meg. És
 nem is biztos, hogy minden darabot – helyére
 tudunk rakni.

A hangulat mellett a zenék is rendben vannak, remekül fókuszál az éjszaki illénkre a történetbe.

A Gloss Rose tehát egy kellemes anyag, még akkor is, ha a párbeszéddek miatt néha talán kissé vontatott ütemű. Ez azonban ne zavarjon meg senkit, mert ha szereted ■■■ ilyen típusú kalandjátékokat, azt hiszem nyugodtan nekálhatsz!

Ha minden jól megy, akkor jövő hónapban teljes végigjátszási is gyártok hozzá – bár ■■■ még ■■■ biztos...

Veres Mik

MENÜ

A játék menüjében a következőket találjuk. Először is ott van a térkép (Map), igaz ezt a Select-tel is elő lehet hozni. A People-nél lehet a már megismert szereplőkről olvasni kicsit részletesebben.

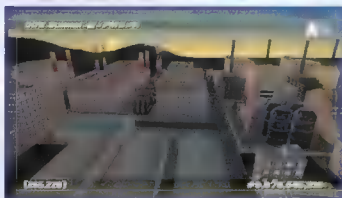


Totálisan meglepődtem, amikor ez a game a Capcom jóvoltából a kezembe került, mivel egyszerűen nem tudtam róla, másképprézt **=====** gondoltam, hogy a kiadó valahol ilyen stílusú játékok készítésére adja a fejét. Régiesen régien szinte csak ilyen stílusú játékokkal nyomodtam, még Amigán; imádtam a Larry szériát, a Hero's, Space, King's Quest sorozatokat, és vigétküzdöttem magam a The Colonel's Bequesten is, ami nőre hasonlított erre a játékra. Nekem nagyon bejött a Glass Rose!

gyakorlat	közepes
játszhatóság	jó
szaufesség	jó
zene / hang	jó
hangulat	jó

✓ **Jó a sztori, érdekes újítások!**
dobták fel a játékmenetet
■ bizonyos részeknél kissé
pontatlott lesz

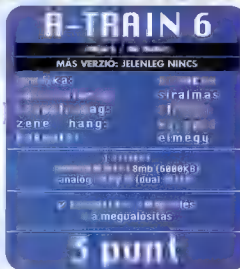
7.5 pont



Biztalm benne, hogy a japán *Artlink* studio **TRAIN** sorozatának hatodik részébe valami igazán igényes vasútvéző program. Na minthát különösen szeretném az efféle szimulációkat, csak szerettem volna a stratégia-kedvelő játékosok ajánlani valami jópofa rikasztót. P2P-re lehet ellenlátni, hogy szomorúan a szűz szimulációk, de a *TRAIN* a pályákhoz az ilyen felülrőlzet gazdagítja azokat, azért még teljes mértékben elismerem jelentőségét. A minél alaposabb tesztelés érdekében még egy barátomat is áhívtam, mondván, szánjunk rá néhány órácskát, a építsünk valami brutális vasútváltozat. Aztán jól elkelekedett = szemem, mikor = képernyőm megjelen, hogy 4000 Kb szabad helyre volna

Arbiterfeladatúnálhinek egyégy pillanatra. A tisztségűs kedvéért aztír elmond, hogy a játékbán elvíglet lehet meneterend szabályozású (változtak nekű a napszakok is), vagy negatívfele vonatmoldel változáshatározat, vannak hídok, váltók, ügyfélitell = négyigényre, lehet építkezni (pályaváltó) kezdű shopping center át sportstadionú minden felét), s még a játékbelsű őrájt is tudjuk szabályozni (stop, gyors, átjárás). Egyeztetek taló jóték lenne az a TRAIN 6, ha lehetne jóték jászni is. Nekűnk van jósnak sikerű, de az őrájt jóték jászni lehetünkünk velt = hűb. Az a TRAIN 6 példájú is az igazolój, hogy az effűle játékból nekű PC-n a helyitűk. Úgy tünik, a gazdaságú szimulátor konzolú teliesen elételetnek.

HOL IS ŰL ■ MASINISZTA?



A Ubi Soft privát versenyszériája finoman szólva ■■■■ tartozik a legpopulárisabb címek közé. Nem tudom, ki hallott ■ Racing Simulation első és második részéről, mindenesetre nem verek fel nagy port, az biztos. Találgattam is magamban, mi várható vajon egy ilyen neves kiadó újraindított szériájából.

Az intro videó mindenestire meggyőzőnek tűnt, legalábbis minőségre. Igényes CG animáció, jó növel és sok kocsival. Persze az már sok mindent elárul, ha többet mutatják a csajj, mint a verdákat, de ebbe most ne menjünk bele. Sokkal érdekesebb

ványt. Az erre szolgáló Driving school kifejezetten szívesen fogadja a követelményszintje magas, a legkisebb kockázatot vagy pólyaelhagyást is azonnal bukással bünteti. Ugyanitt a teltelttest zúdító csúszók segítségével – ideális ívben való haladás is jól begyakorolható. Végeredményben, ha választani kéne az EA jártéka és az RS3 között, a sokkal szimpatikusabb irányítás miatt én erre szavaznék. De sajnos a túl sok apró hiba és a professzionális F1 hangulat hiánya miatt így is csak középszerű autószerénynek mondható.

HUNGAROMÁN RING



RACING SIMULATION 3

UBI SOFT
MASS VERZIO: GC

grafika	10
játszhatóság	10
szerettség	közvetlen
zene / hang	10
hangulat	szépség

1. 2. ditekuk
menembakanya 5mb (63KB)
menyalakannya (dial shock)

4. Baratsagos iranqites
5. Filicene folles hianya

5 pont

Új termékeink



Magyarországon forgalmazza:

N-TEC Kft

1102 Budapest, Szent László tér 20.

Tel.: 06-1-261-1219

www.ntec.hu



THE TWIN SNAKES

METAL GEAR SOLID



GAMEBOY ADVANCE KÓDOK, TIPPEK ÉS CSALÁSOK

A SOUND OF THUNDER

A játék pályakódokat ad, az alábbiak találomra hozza:

A második pálya kódja: BHRTYP
A harmadik pálya kódja: LSKGHG
A negyedik pálya kódja: LZDBVZ
Az ötödik pálya kódja: LKVRG
A hatodik pálya kódja: VWLFG
A hetedik pálya kódja: LZVKBD
A nyolcadik pálya kódja: KBDBVL
A kilencedik pálya kódja: LVBRIG
A tizedik pálya kódja: KJBLVG
A tizenegyedik pálya kódja: LKDSVB

DRAGON BALL Z TAIKETSU

Mint minden verekedés játékban, ebben is van számos rejtett, de megnyitható karakter. Néhány karaktert egyébként több módon is meg lehet nyitni, én a játékhoz az alábbi karaktereket találtam az alábbi megnyitási módszerekkel:

Android 16 megnyitása, elérhetővé tétele:

Verd végig a játék Tournament játék-módját öt (valószínűleg különböző) karakterrel, és Android 16 is választhatóvá válik.

Android 16 megnyitása, elérhetővé tétele alternatív módon:

Verd végig a játék Tournament játék-módját Android 18-cal, és Android 16 így is választhatóvá válik.

Broly megnyitása, elérhetővé tétele:

Verd végig a játék Tournament vagy Time Challenge játék-módját tizenegy különböző karakterrel (ez, ha minden igaz az összes alap és az összes elnyerhető karaktert jelenti, természetesen Broly-n kívül), és Broly is választhatóvá válik.

Buu megnyitása, elérhetővé tétele:

Verd végig a játék Tournament játék-módját Piccolával, és Buu is választhatóvá válik.

Buu megnyitása, elérhetővé tétele alternatív módon:

Verd végig a játék Tournament játék-módját hét (valószínűleg különböző) karakterrel, és Buu így is választhatóvá válik.

Cell megnyitása, elérhetővé tétele:

Verd végig a játék Time Challenge játék-módját három (valószínűleg különböző) karakterrel, és Cell így is választhatóvá válik.

Cell megnyitása, elérhetővé tétele alternatív módon:

Verd végig a játék Tournament játék-módját Android 16-tal, és Cell így is választhatóvá válik.

Frieza megnyitása, elérhetővé tétele:

Verd végig a játék Tournament játék-módját négy (valószínűleg különböző) karakterrel, és Frieza is választhatóvá válik.

Frieza megnyitása, elérhetővé tétele alternatív módon:

Verd végig a játék Time Challenge játék-módját Vegetával, és Frieza így is választhatóvá válik.

Gotenks megnyitása, elérhetővé tétele:

Verd végig a játék Time Challenge játék-módját egy karakterrel, bármelyikkel, és Gotenks is választhatóvá válik.

Nappa megnyitása, elérhetővé tétele:

Verd végig a játék Tournament játék-módját két (valószínűleg különböző) karakterrel, és Nappa is választhatóvá válik.

Nappa megnyitása, elérhetővé tétele alternatív módon:

Verd végig a játék Tournament játék-módját Vegetával, és Nappa így is választhatóvá válik.

Raditz megnyitása, elérhetővé tétele:

Verd végig a játék Tournament játék-módját egy karakterrel, bármelyikkel, és Raditz is választhatóvá válik.

MR. X-MAN: BATTLE CHIP CHALLENGE

A játék (ami egyébként egész korrekt, és kegyetlen jó izometrikus grafikát alkalmaz, csak valahogy a szépségös játékmenete nem az én világom, ezért nem teszteltem egyik részét sem) rengeteg rejtett, de megnyitható dolgot tartalmaz, az alábbi cuccokat találtam eddig, az alábbi megnyitási módszerekkel:

Az AntiElec megszerzése:

Verd végig a Tournament 32-t, és megkapod az AntiElec-et.

Az AntiFire megszerzése:

Verd végig a Tournament 32-t, és megkapod az AntiFire-t.

Az AntiWatr megszerzése:

Verd végig a Tournament 32-t, és megkapod az AntiWatr-t.

Az Anubis megszerzése:

Verd végig a Tournament 16-ot, és megkapod az Anubis-t.

Az Aqua+40 megszerzése:

Verd végig a Tournament 64-et, és megkapod az Aqua+40-t.

Az AquaCust megszerzése:

Verd végig a Tournament 128-at, és megkapod az AquaCustot.

Az Aik+30 megszerzése:

Verd végig a Tournament 64-et, és megkapod az Aik+30-at.

A BigBomb megszerzése:

Verd végig a Tournament 16-ot, és megkapod a BigBombot.

A BckHole megszerzése:

Verd végig a Tournament 128-at, és megkapod a BckHole-t.

A DblSnsr megszerzése:

Verd végig a Tournament 16-ot, és megkapod a DblSnsr-t.

A DropDown megszerzése:

Verd végig a Tournament 32-t, és megkapod a DropDown-t.

Az Elec+40 megszerzése:

Verd végig a Tournament 64-et, és megkapod az Elec+40-t.

Az ElecTeam megszerzése:

Verd végig a Tournament 128-at, és megkapod az ElecTeam-et.

A Fire+40 megszerzése:

Verd végig a Tournament 64-et, és megkapod a Fire+40-t.

A FireRat megszerzése:

Verd végig a Tournament 16-ot, és megkapod a FireRat-et.

A FrrtSnsr megszerzése:

Verd végig a Tournament 16-ot, és megkapod a FrrtSnsr-t.

A Geyser megszerzése:

Verd végig a Tournament 32-t, és megkapod a Geyser-t.

A GodStone megszerzése:

Verd végig a Tournament 32-t, és megkapod a GodStone-t.

A HeatGuts megszerzése:

Verd végig a Tournament 128-at, és megkapod a HeatGuts-t.

A Kuna3 megszerzése:

Verd végig a Tournament 64-et, és megkapod a Kuna3-at.

A LavoDrgn megszerzése:

Verd végig a Tournament 32-t és megkapod a LavoDrgnt.

A ritka Navi+40 megszerzése:

Verd végig a Tournament 64-et, és megkapod a ritka Navi+40-t.

Az OldWood megszerzése:

Verd végig a Tournament 32-t, és megkapod az OldWoodot.

A Popup megszerzése:

Verd végig a Tournament 128-at, és megkapod a Popupot.

A Recov200 megszerzése:

Verd végig a Tournament 16-ot, és megkapod a Recov200-at.

A TimeBom3 megszerzése:

Verd végig a Tournament 16-ot, és megkapod a TimeBom3-at.

Az UnderShit megszerzése:

Verd végig a Tournament 16-ot, és megkapod az UnderShit-t.

A Wood+40 megszerzése:

Verd végig a Tournament 64-et, és megkapod a Wood+40-t.

A WoodShld megszerzése:

Verd végig a Tournament 128-at, és megkapod a WoodShld-t.

A Data Chip 1 megszerzése:

Beszélg Higby-vel húsz alkalommal, és megkapod a Data Chip 1-et.

A Data Chip 2 megszerzése:

Győzedelmeskedj az Ajina Free elnevezésű harcban, és megkapod a Data Chip 2-t.

A Data Chip 3 megszerzése:

Fejezd be sikeresen az Class S – Master Tournamentet és megkapod a Data Chip 3-at.

A Data Chip 4 megszerzése:

Fejezd be sikeresen a Tournament 128-ot, és megkapod a Data Chip 4-et.

A Class X – Shadow Tournament megnyitása:

Fejezd be sikeresen az Class S – Master Tournamentet, és megnyitják a Class X – Shadow Tournament.

A Class Y – Ashura Tournament megnyitása:

Fejezd be sikeresen az Class X – Shadow Tournamentet, és megnyitják a Class Y – Ashura Tournament.

A Class Z – Chaos Tournament megnyitása:

Fejezd be sikeresen az Class Y – Ashura Tournamentet, és megnyitják a Class Z – Chaos Tournament.

A Yami Net Area – Survival Tournament megnyitása:

Fejezd be sikeresen az Class Z – Chaos Tournamentet, és megnyitják a Yami Net Area – Survival Tournament.

A Yami Net Area – Survival Tournament titkos főnökének kifizetése:

Fejezd be sikeresen a Yami Net Area – Survival Tournamentot, a századik ütközetnél Forte GS is meg fog jelenni, és meg fog témadni téged. Győzd le őt is, és tiéd a chipje!

THE POWER 3

Tíz extra élet megszerzése:

Pauzold a játékot (ha jól emlékszem a Start segítőkével), majd add be a L, a, Select, Fel, Le, L, R, Le, Fel, R, L, Fel és a gombkombinációt – tíz extra élethez jutsz.

R-TYPE III

A játék pályakódokat ad, mint ahogy az a tesztnél is olvasható. Az enemynek az alábbiak voltak (ezek valószínűleg több életet adnak, mint a közkezen forgo pályakódok):

A második pálya kódja: 5BZN3
A harmadik pálya kódja: XKNY1
A negyedik pálya kódja: 1PYN9
Az ötödik pálya kódja: XTONB
A hatodik pálya kódja: SYINR

ROCKET DOG 2: MONSTERS UNLEASHED

En még nem nyomultam sokat a játékba, és a neten is kizárólag egy pályakódot találtam csak, ez állítólag az első és harmadik pályát nyitja meg, továbbá

feltételezem, hogy a másodikai is, természetesen a főmenü Password almenüjében gépellétek be:

A harmadik pálya kódja: LBBPGGBF

PLAYSTATION 2 KÓDOK, TIPPEK ÉS CSALÁSOK

FIGHT NIGHT 2004

Minden Venue megnyitása:

A Főmenüben válassz a My Corner menüpontba, majd add be a Balra, Balra, Balra, Jobbra, Jobbra, Jobbra, Balra, Jobbra és Jobbra gombkombinációt, és minden Venue megnyílik.

FIREFIGHTER F.D. 1E

A Dean „Max” McGregor karakter megnyitása:

Keress meg minden Lost Itemet és Dean „Max” McGregor karakter is elérhetővé válik – feltételezem, mint választható, irányítható figura.

A pályaválasztó menü megnyitása:

Teljesítsd legalább egyszer a játékot, és a pályaválasztó menü is megnyílik.

LIFELINE

Rio alternatív ruhájának megnyitása:

Teljesítsd a játékot legalább egyszer, majd a gyűjtemenkor lementett állást töltés vissza, és Rio új ruhát kap.

Rio ugatni kezd, mint egy kutya:

Ez nem igazán csúls, vagy hasznos trükk, inkább csak egy poén, amolyan húsvéti jószág, ami ugye éppen aktuális is. Mondta Rionak, hogy „Ugass, mint egy kutya”, természetesen angolul, tehát azt, hogy „Bark like a dog”, és ha minden igaz, ugatni fog úgy is, mint egy nagy kutya, meg úgy is, mint egy kicsi.

Rio szétlővi a kamerát:

Ez sem igazán csúls. A játék legelején, amikor Rio a segítettéget kéri, miután eszébe jut Naomi neve, mondj neki nemet több alkalommal, azaz mondd azt, hogy „No”, ekkor Rio megsértődik, szétlővi a kamerát (nyilván Való Világ Tommyboy is ezt tenné, ha lenne legyvere), és fóképnél hogy, ekkor be is következik a Game Over – egyből vége a játéknak.

SEVEN SAMURAI 20XX

A „New Game +” alternatív játékkézdési mód megnyitása:

Teljesítsd legalább egyszer a játékot, mentés állást utána, amikor az anyag ezt a lehetőséget felkínálja, és a „New Game +” alternatív játékkézdési mód is megjelenik a főmenüben.

A Survival Mode megnyitása:

Teljesítsd legalább egyszer a játékot Normal fokozaton, utána a Survival Mode is választhatóvá válik.

THE SUFFERING

Az alternatív címképernyő elnyerése:

Teljesítsd a játékot legalább egyszer, és legnagyobb megelégedésre (na jó, miután ezt leírtam, már tutira a fogsz meglepődni rajta) új címképernyőt fogsz kapni!

A Prelude Level megnyitása:

Teljesítsd a játékot legalább egyszer bármilyen nehézségi fokozaton, és megnyílik a Prelude Level, azaz a Bevezető pálya is.

A rendező kommentárjainak elnyerése: Teljesítsd a játékot legalább egyszer, majd kezd új játékot. Ez után a Prelude pályán várd meg, amíg egy varjú földet ér a három összegyűlt börtönlakó közelében, majd állj rá a varjúra, így megkapod a rendező kommentárját is.

A Monster Archive megnyitása:

Használd a programban gyakran a Master Transformation képességet, és teljesítsd a játékot legalább egyszer, ekkor a Monster Archive, azaz a Szörnyarchívum is megnyílik – elméletileg...

A Torque Archives megnyitása:

A döntéshozataloknál hozz szándékosan rosszabb, kegyetlenebb döntéseket, tehát oldj meg a karaktereket, akiket nem feltétlenül szükséges, hogy meghaljanak az embereket, akiket meg is menthetnél, továbbá teljesítsd a játékot legalább egyszer, és a Torque Archives is megnyílik.

A Torque's Family Archives megnyitása:

A döntéshozataloknál jobb zabb, emberesebb döntéseket, tehát mentésd meg a karaktereket a haláltól, segíts más emberek, továbbá teljesítsd a játékot legalább egyszer, és a Torque's Family Archives is megnyílik.

Az aktuális, éppen kézből levő dobógyver mennyiségének újratöltése:

A játék közben nyomd le és tartsd le nyomva az L1 + R1 + X gombokat, majd add be a Balra, Balra, Fel, Le, Jobbra, Balra, Jobbra, Jobbra és R2 gombkombinációt, és a kezeden levő dobógyver mennyisége újratöltődik.

A Classical Ninja Gaiden 3 Act 5 kódja: YABXRX

A Classical Ninja Gaiden 1 Act 3 kódja: XYBRUX

A Classical Ninja Gaiden 2 Act 3 kódja: LYBARR

A Classical Ninja Gaiden 3 Act 3 kódja: LBRYLY

A Classical Ninja Gaiden 1 Act 4 kódja: BRABYY

A Classical Ninja Gaiden 2 Act 4 kódja: ALXYBY

A Classical Ninja Gaiden 3 Act 4 kódja: RRBAYX

A Classical Ninja Gaiden 1 Act 5 kódja: XAXYLL

A Classical Ninja Gaiden 2 Act 5 kódja: RABXLL

A Classical Ninja Gaiden 3 Act 5 kódja: RABXLL

Az eredeti kék ninja ruha megszerzése:

A főmenüben állj rá a „New Game”-re, de ne válassz ki, hanem nyomd le a bal rovaszgombot és a jobb rovaszgombot egyszerre, majd nyomj A gombot, így hozzájutsz az eredeti kék ninja ruhához.

Elem nélkül is működő zseblámpa trükk:

Kapsd be a zseblámpát, és várd meg, amíg teljesen lemerül, sőt továbbra is hagy bekapsolva a kimerült lámpát, és így ments állást. Ez után töltésd vissza a gyűjtemenkor lementett állást, és csodák csodája, a zseblámpa ismét égni fog, áram nélkül, és többet le sem merül.

TOM CLANCY'S GHOST RECON: JUNGLE STORM

Minden pálya megnyitása:

Válassz a kubaikant (Cubans), és jarts Support Troopként, azaz Támogatósztásként, majd játék közben pauszolj, és add be a következő gombkombinációt: R1, R1, R1, R1, X, Kör és L1 + L2, ez utóbbi kettőt természetesen egyszerre nyomd le, így minden pálya megnyílik, választhatóvá válik.

Az előzavas beszélgetés bekapsolása a neten keresztül a játék esetében:

Az alábbi gombkombinációt a host gépen add be (tehát a szerver-kliens hálózaton a szerveren, máshol nem működik), a „Press Start Button” képernyőn: R1, R1, L1, L1, R1 és L1. Amennyiben a kombó bevitelle helyes volt, a játék dobbal jelzi vissza ezt, és attól kezdve előzavasban is beszélgethetsz hálózaton keresztül a többiekkel.

X-FILES: NIGHT ON EARTH

Örök lőszér bekapsolása:

A Cheat Menü-ben add be a L1, L2, X, R2 és R1 gombkombinációt, és örök lőszered lesz a játékban.

XBOX KÓDOK, TIPPEK ÉS CSALÁSOK

NINJA GAIDEN

Az alábbi kódokat a Classical Ninja Gaiden menü Continue Screenén add be. Az alább látható eredményekre számíthatás válasszant – a kódok a kinézetükkel téves nagy valószínűséggel gombkombinációk, persze lehet, hogy nem...

A Classical Ninja Gaiden 1 Act 1 kódja: LXAYAX

A Classical Ninja Gaiden 2 Act 1 kódja: AABXYR

A Classical Ninja Gaiden 3 Act 1 kódja: BYRLXA

A Classical Ninja Gaiden 1 Act 2 kódja: AXXRYA

A Classical Ninja Gaiden 2 Act 2 kódja: XLRBBA

A Classical Ninja Gaiden 3 Act 2 kódja:

ja: ARRAYA
A Classical Ninja Gaiden 1 Act 3 kódja: XYBRUX

A Classical Ninja Gaiden 2 Act 3 kódja: LYBARR

A Classical Ninja Gaiden 3 Act 3 kódja: LBRYLY

A Classical Ninja Gaiden 1 Act 4 kódja: BRABYY

A Classical Ninja Gaiden 2 Act 4 kódja: ALXYBY

A Classical Ninja Gaiden 3 Act 4 kódja: RRBAYX

A Classical Ninja Gaiden 1 Act 5 kódja: XAXYLL

A Classical Ninja Gaiden 2 Act 5 kódja: RABXLL

A Classical Ninja Gaiden 3 Act 5 kódja:

A Classical Ninja Gaiden 3 Act 5 kódja: YABXRX

A Classical Ninja Gaiden 1 Act 3 kódja: XYBRUX

A Classical Ninja Gaiden 2 Act 3 kódja: LYBARR

A Classical Ninja Gaiden 3 Act 3 kódja: LBRYLY

A Classical Ninja Gaiden 1 Act 4 kódja: BRABYY

A Classical Ninja Gaiden 2 Act 4 kódja: ALXYBY

A Classical Ninja Gaiden 3 Act 4 kódja: RRBAYX

A Classical Ninja Gaiden 1 Act 5 kódja: XAXYLL

A Classical Ninja Gaiden 2 Act 5 kódja: RABXLL

A Classical Ninja Gaiden 3 Act 5 kódja:

Az Armet of Benediction megszerzése:

Adj 15 Scarabot Muramasának, és tiéd az Armet of Benediction.

A Dablahro megszerzése:

Adj 20 Scarabot Muramasának, és tiéd a Dablahro.

Az Armet of Fortune megszerzése:

Adj 30 Scarabot Muramasának, és tiéd az Armet of Fortune.

Az Armet of Tranquility megszerzése:

Adj 40 Scarabot Muramasának, és tiéd az Armet of Tranquility.

A Dark Dragon Blade megszerzése:

Teljesítsd a játékot legalább egyszer bármilyen nehézségi fokozaton, majd kezd új játékot, és keresd meg Muramasa bold

jár a 13-adik fejezetben, és tiéd a Dark Dragon Blade – persze lehet, hogy fizet-ned is kell érnie a balban, nem tudom.

Evil Ryu megnyitása:

Teljesít a játékok legalább egyszer Very Hard nehézségi fokozaton, és Evil Ryu is megnyílik – gondolom, mint valószínű karakter.

A Life of the Gods megnyitása:

Adj 1 Scarabot Muramasának, és tiéd a Life of the Gods.

A Movie Gallery megnyitása:

Teljesít a játékok legalább egyszer Normal vagy Hard fokozaton, és megnyílik a Movie Gallery.

A Ninja Gaiden 1 megszerzése:

Adj 50 Scarabot Muramasának, és tiéd a Ninja Gaiden 1 is.

A Ninja Gaiden 2 megszerzése:

Szerezd meg a Ninja Gaiden 1-et, majd ládd meg az áralapot Taironban, Muramas bolja közepében, és tiéd a Ninja Gaiden 2 is.

A Ninja Gaiden 3 megszerzése:

Menj az oszlopokkal szegélyezett útra Aqueducts-ban, hármasságróssal juss vissza fel arra a törött oszlopra, ahol a Golden Scarab a szertől, és tiéd a Ninja Gaiden 3 is.

A Ninja of the ruha megszerzése:

Teljesít a játékok legalább egyszer Normal vagy Hard fokozaton, majd nyomd le és tartsd lenyomva az L gombot, és így kezdj új játékok, így tiéd a Ninja of the Future ruha.

A Plasma Saber megszerzése:

Teljesít a játékok legalább egyszer Normal nehézségi fokozaton, és tiéd a Plasma Saber is.

A Ninja Gaiden 1 játék elindítása a főmenüből:

Teljesít az 1. játékot úgy, hogy a Ninja Gaiden 1 is a tárgylistában legyen (lásd fentebb), és a Ninja Gaiden 1-et is el tudod indítani ez után a főmenüből.

A Ninja Gaiden 2 játék elindítása a főmenüből:

Teljesít a játékokat úgy, hogy a Ninja

Gaiden 2 is a tárgylistában legyen (lásd fentebb), és a Ninja Gaiden 2-t is el tudod indítani ez után a főmenüből.

A Ninja Gaiden 3 játék elindítása a főmenüből:

Teljesít a játékokat úgy, hogy a Ninja Gaiden 3 is a tárgylistában legyen (lásd fentebb), és a Ninja Gaiden 3-at is el tudod indítani ez után a főmenüből.

A Spirit of the Devils megszerzése:

Adj 10 Scarabot Muramasának, és tiéd a Spirit of the Devils.

Minden zene megnyitása a Sound menüből:

Teljesít a játékok legalább egyszer Normal vagy Hard fokozaton, és minden zene lejátszhatóvá válik a Sound Test menüben.

A Very Hard nehézségi fokozat megnyitása:

Teljesít a játékok legalább egyszer Normal vagy Hard fokozaton, és a Very Hard nehézségi fokozat a választhatóvá válik.

TINCH: RETURN FROM DARKNESS

Az alábbi kódokat a játék közben adjátok be – az alsó gombkombinációkra a felső eredményeket kapjátok:

A Kuji Meter feltöltése:

Játék közben nyomd le és tartsd egyszerre lenyomva a bal ravaszgombot és a jobb ravaszgombot, közben pedig add be a Balra, Balra, Balra, Jobbra és X gombkombinációt, és ezzel feltöltötted a Kuji Metered.

A pontszám növelése csalással:

Játék közben nyomd le és tartsd egyszerre lenyomva a fehér és a fekete gombokat, közben pedig add be a Jobbra, Jobbra, Jobbra és Balra gombkombinációt. Ahányszor ezt megcsinálod, 100 pont mindig hozzáadódik a pontszámodhoz, és persze akárhányszor elüthető a trükk.

A támadóerő növelése, ha minden igaz (rossz angol szöveggel írták le a csalást) ötszöröse:

Játék közben nyomd le és tartsd egyszerre lenyomva a jobb ravaszgombot

és a fehér gombot, közben pedig add be a Fel, Le, Fel, Le te gombkombinációt, majd erszed el a jobb ravaszgombot és a fehér gombot, és add be még az X, X és X gombkombinációt is, mindezt persze egy szekvenciánál – ezután ötszöröse nő a támadóerő.

A Health visszatöltése:

Játék közben add be a Fel, Le, Fel, Le, X, X és X gombkombinációt, és ezzel feltöltötted a Health kijelződet.

A Score megjelenítése:

Játék közben add be a Jobbra, Jobbra, Jobbra és Balra gombkombinációt, és ekkor láthatod a Score-ot, azaz a pontszámodat is – ebből következően ez alapján valószínűleg nem látható.

Új speciális képesség vagy mozdulat megnyitása:

Játék közben nyomd le és tartsd egyszerre lenyomva a jobb ravaszgombot és a fekete gombot, közben pedig add be a Fel, Fel, Le és Le te gombkombinációt, majd erszed el a jobb ravaszgombot és a fekete gombot, és add be még az X, X és bal ravaszgomb gombkombinációt is, mindezt persze egy szekvenciánál, és ezzel új speciális képesség vagy mozdulat válik elérhetővé, kivitelezhetővé.

Az alábbi kódokat a játék Item Select képernyőjén adjátok be. Az alsó gombkombinációkra a felső eredményeket kapjátok:

A Ninja Items számának növelése:

Az Item Select képernyőn nyomd le és tartsd egyszerre lenyomva a jobb ravaszgombot és a bal ravaszgombot, közben pedig add be a Fel, Balra, Le, Jobbra, X és X gombkombinációt, és ekkor növekedni fog a Ninja Items száma.

Minden Ninja Item megnyitása:

Az Item Select képernyőn nyomd le és tartsd egyszerre lenyomva a jobb ravaszgombot és a bal ravaszgombot, közben pedig add be a Fel, Le, Fel, Le, X, X, X, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, X, X és X gombkombinációt, és ekkor minden Ninja Item megnyílik, elérhetővé válik.

Az alábbi kódokat a játék Mission Select képernyőjén adjátok be. Az alsó gombkombinációkra a felső eredményeket kapjátok:

Minden Layout megnyitása:

A Mission Select képernyőn add be a jobbal analóg klikk, bal analóg klikk, bal ravaszgomb, jobb ravaszgomb, fehér és fekete gombkombinációt, és minden Layout megnyílik.

Minden Mission megnyitása:

A Mission Select képernyőn add be a fehér, fehér, bal ravaszgomb, jobb ravaszgomb, Jobbra, X, bal analóg klikk és jobbal analóg klikk gombkombinációt, és minden Mission megnyílik.

Az alábbi kódokat a játék címképernyőjén adjátok be. Az alsó gombkombinációkra a felső eredményeket kapjátok:

A B-Side megnyitása (hogy ez micsoda, az az Options Menü-ben elolvasható):

A címképernyőnél nyomd le és tartsd egyszerre lenyomva a bal ravaszgombot és a jobb ravaszgombot, közben pedig add be a Le, X, X, Fel, X, X, Balra, X, X, Jobbra, X és X gombkombinációt, és megnyílik a B-Side.

Rikimaru „Through the Portal” elnevezésű bonusz küldetésének megnyitása:

A címképernyőnél add be a fehér, Fel, fekete, le, bal ravaszgomb, jobb ravaszgomb és Balra gombkombinációt, és megnyílik Rikimaru „Through the Portal” elnevezésű bonusz küldetése is.

Minden karakter megnyitása:

A Start Menü-nél nyomd le és tartsd egyszerre lenyomva a fehér és a fekete gombokat, közben pedig add be a Fel, Jobbra, Balra és Le gombkombinációt, majd erszed fel a fehér és a fekete gombokat és nyomd le még egyszerre az L + R gombokat is, mindezt persze egy szekvenciánál, így megnyílik és választhatóvá válik minden karakter.

A B-Side alternatív, tisztességesebb, csalás nélküli megnyitása:

Rikimaruval és Ayamével a teljesítést az összes küldetés, és mindegyiken szerezz legalább Expert Ninja osztályzatot, továbbá Teshuval is teljesítést az összes küldetés, vele pedig Professional osztályzatot szerezz mindegyiken, és ha mind megvan, megnyílik a B-Side is.

Ninja Dog:

Teljesít Ayamével az összes küldetést, és mindegyiken szerezz Grand Master osztályzatot, és után megnyílik a Ninja Dog is.

PLAYSTATION 2 ÉS XBOX MULTI KÓDOK, TIPPEK ÉS CSALÁSOK

NYE MOTOTRILE

Ebben a játékban is vannak különféle megnyitható karakterek, tárgyakok és egyéb dolgok. Az alábbi trükkök többségét egyéni és PS2 változatához találtam, az X verzióját ezek közül csak keveset szerepelt, és nem is egész pontosan ugyanígy, de azért biztos vagyok benne – bár tesztelni nem tudtam – hogy az alábbiak nagy valószínűséggel állnak X-re is:

Officer Dick, vagy esetleg a Katanatizst megnyitása:

Teljesít legalább egyszer a Career

Mode Freeride Mode-ját, és Officer Dick, vagy esetleg a Katanatizst is megnyílik. Ez PS2-n biztosan működik, X-en is nagy valószínűséggel.

A Police Bike megnyitása:

Teljesít legalább egyszer az összes Freestyle Competition-t, és megnyílik a Police Bike is – ez is PS2-re garantált, de nagy valószínűséggel X-re is jó.

A Slipknot Bike megnyitása:

Teljesít legalább egyszer a Master Supercross versenyt, és megnyílik a

Slipknot Bike – ez szintén a PS2 változatnál szerepelt, de valószínűleg X-re is jó.

A Speed Demon megnyitása:

Teljesít legalább egyszer az egész Career Mode-ot, és megnyílik a Speed Demon is – ez egész biztosan működik PS2-n és X-en is egyaránt.

A Trickbot megnyitása:

Teljesít legalább egyszer a Career Mode Freestyle Mode-ját, és a Trickbot is megnyílik, ez PS2-re így volt leírva,

X-re pedig úgy, hogy az egész Career Mode teljesítése szükséges hozzá.

Sajnos a játék főmenüjében található Password (Kódzá) menühöz csak egy kódol található, az a supergyors gyorstírást kapcsolja be a következőre. Ez is a PS2-es csálások között szerepel, ennek szerintem nagyobb az esélye, hogy X-re nem jó, de azért próbáljátok ki:

SuperFast Acceleration, azaz Supergyors Gyorstírást: JH345

GREGORY HORROR SHOW: THE SOUL COLLECTOR SEGÍTSÉG (PS2)

Gondolnat írók egy nyúlfarknyi segítségget a játékhöz – melyet remélem a hitel-
lenkedő Space Cowboy Úr is el fog o-
lvani –, mivel úgy gondolom, hogy bár
a game mellett előlított rövid idő eltelé-
vel rá lehet jönni a játékmenn eszemelt
logikájára, de bármikor jól jöhet egy kis
iránymutatás egy ilyen bêtek materia
esetében. Hozzáteszem azért, hogy az
általam leírtakkal sokkal többféleképpen
végig lehet vinni a játékot, én minden-
esetre így találtam a legkezenfekvőbb-
nek (egyes esetekben pedig legizgalma-
sabbnak). Mindenesetre javasolom, hogy
csak akkor nézzetek bele a segítségbe,
ha nagyon akadatok, mert a játéknak
pont az a lényege, hogy az egyes sze-
replők napi tevékenységét kisseve kikö-
velkeztesse a gyenge pontjait. Ha
tudjátok a sebezhető felületet, akkor nem
fog majd gondot okozni a lelkék meg-
szerzése. Ráadásul a játék végén eléggé
jól tisztában kell majd lennetek azzal,
hogy ki mit csinál a nap egyes óráiban,
úgyhogy jobban tessztek, ha megpróbál-
tok magokat rájanni a megoldásokra.
Akkor lássuk.

Első és legfontosabb dolog a térképek
megszerzése, ezek nélkül ugyanis nem
igen lehet nyomon követni ellenlába-
saink a szállodában való mozgását,
ténykedését. A szálloda földszintjének
térképét magától Gregory-tól kérhetjük
el, miután megszerzitek Necko Zombie
lelkét. Mivel a játék első fele itt bonyoló-
dik nem azt azí a lehető legegyszerűs-
megszerezni. A többi térkép beláto-
sunk szerint bármikor előhalászhatójuk,
javasolom azonban, hogy a játék első
estéje folyamán mászkáljatok el értük,
mert mint már említetttem felettébb hasznosak.
Az emelet térképe a felső szint 202-s
szobájában van, a pince három szintjé-
nek a térképei viszont – minő meglepés!
– a pincében lelhetőek fel: a-1 szinté az
1-on, a-2 szinté a 2-on, a-3 szinté a 3-on.
Szerezésére nincsenek nagyon elrejt-
ve, megtalálásuk nem okozhat nagy
gondot.

THE FIRST NIGHT

NECKO ZOMBIE

Necko lelkének megszerzéséhez először
is beszéljétek ezzel a torz zombie-macs-
kával, majd a recepción Gregory-val,
aki ezután elindul a szokásos ájszakai
körjárára. Ekkor vegyétek fel a kulcsot,
majd amikor Gregory nem lát titeket,
surranjatok be Neckohoz. Miután Zam-
biecica elmondta a játékmennhez elen-
gedhetetlenül szükséges instrukciókat,
az így teszt után ellenszolgáltatás nélkül
felajánlja a lelkét. A teszt során ki kell
lesni, hogy mi a gyengéje Neckonak. Mi
más is lenne, mint a csokikkolááááá-
deél! :) A lelkék megszerzése és a Halál-
nak történő leadása között bőszen men-
setek! Hja és ne feledjétek el a térképe-
ket.

CATHERINE

A rózsaszín gyűnkőrű nem igazán ked-
velti a banánhéjakat, mióta egyszer

maid' kitörte a nyakát, amikor megcsú-
szolt egy James által eldobott héjon. A
konyhában vegyétek magatokhoz a ba-
nánhéjat, majd figyeleitek a térképet és
kerüljétek az útjába, de ne lóssan meg
titeket még csak véletlenül se, mert azon-
nal menekülőtök fogja. Úgy helyezétek
tehát az útjába, hogy utána azonnal
bújaitok el egy sarokba, ahol nem vagy-
tok észrevehetőek. Miután elcsúszkátok raj-
ta, rohanjatok oda a jól megérdemelt
lelketekért, melyet azonnál megvegyetek
a Halálhoz. Ezután melegen ajánlom,
hogy kerüljétek a vele való találkozást.
Mivel ekkor még nem biztos, hogy lesz
térképeitek elmondánán, hogy a konyha
a recepció melletti kétszárnyos ajtó mö-
gött található ebédlőből nyílik. Mentés!

THE JUDGEMENT BOY

Catherine szobájában – amely Necko-
tól egyvel jobbra van – vegyétek maga-
tokhoz a szennyplót (sajnos nem lehet
belevaolnivali). Adjátok oda Gregory-nak,
aki felháborodásának ad hangot a sze-
kopálán, majd siesseket el a földszinti
konyhába, ahol a középső polcon meg-
találhatok egy újabb erotikus tartal-
músmányt, a bejáratnál balra első polc
középső részén. Szerelkezétek fel vele
(úgybár ez is Key item), ezután pedig
felajajtek Judgement Boy kérdésére úgy,
hogy bármilyen kijáratlással is a helyze-
teket NEM adjátok fel a küzdelem (álta-
lában az első válasz). Irány a Halál,
majd mentés.

THE SECOND NIGHT

LOST DOLL

Gyorsan szedjétek magatokhoz min-
denféle étket az étkezőben és a konyhá-
ban, melyeket váltásokkal be shobpan egy
babára (sundries/doll). Amint megvan a
játék babja, menjétek fel a boltit szem-
ben lévő lépcsőn, majd balra halodva a
szinten egy idő után eljutotok Lost Doll
szobájához (205). Ha jól időzítétek
reggel hat és hét óra között értek oda,
és ekkor a lány pontosan az ajtó előtt ül.
Rajkáljátok le ele a babát, mire elkezd vele
játszani és a szobában felvehetitek a lel-
ket. Irány a halál, mentés. Amennyiben
nem jól időzítétek, mósól is lerohat-
játok ele a babát, csak ekkor sietve fel
kell futni a szobába a lélekért, mert hu-
zamosabb ideig nem köti le a lánykát a
baba társasága.

MUMMY PAPA AND MUMMY DOG

Várjátok ki, amíg a baltával szétvert fe-
jű Mummy Papa olyan reggel kilenc óra
tájékan látogtat elvez Catherine rend-
előjének látogatás céljából. Óvatosan les-
setek ki őket, majd amikor Papa eljei a
lelkét, csapjátok le rá. Nincs már más
dolgok ezután, mint a menekülés, egy-
szen a vendégasztalig. Tudom, hogy nem
ez a leggyönyörűbb megoldás, hiszen
elmelehetek delútnak kettő és három óra
között is a lélekért, mikor a 104-es szo-
bában a delutáni sziesztát tartjátok

Mummy-k, de így viszont igazán izgal-
mas kalandban lehet részetek.

CACTUS GUNMAN

Cactus Gunman egy módelett besz'ri
alaki! Miután megállapítottuk, hogy me-
lyik szobában tanyázik, nincs más dol-
gotok, minthogy háromszor rákopo-
gatók és gyorsan elbújaitok. Szegényit
alanyaira felzajog az énykedésük,
hogy a harmadik kopogás után sietve el-
menekül, majd úgy hagyva a lelkét.
Egyik kedvenc helye egyébként az első
emelet bár (a recepció fölött). Halál,
majd mentés!

THE THIRD NIGHT

TV FISH

Először is szerelkezétek be az elemeket a
Shopból (sundries/battery), pár nálatok
lelve szobát, illetve egyéb tárgyat – könyv,
herbál, stb. – ellenében (a pince első
szintjének térképe egyébként közvetlenül
abban a helyiségben van, ahova a pin-
celépcső vezet). A harmas számmal je-
zett szobában (a lépcső aljától jobbra
lévő ajtón túl) megtaláljátok a távirányí-
tót, melyvel szerelkezétek fel, de meg
előtte rajkáljátok bele az elemet. Mász-
tátok fel az emeletre a bárba (ahol Cactus
Gunman is előszeretettel tanyázik), tu-
djátok a recepció fölött), bőszen kerülget-
ve a már bőségesre duzzadt ellenségei-
teket a seregét, ott pedig kopogtassátok
meg a szegényeket. Jééé, előkerült TV
Fish Urszall! Látjátok le azonnal a táv-
kóval, majd szedjétek fel a lelkét. Irány a
halál, MENTÉS (most különösen fontos).

ROULETTE BOY

A pince harmadik szintjén egy beugró-
ban szedjétek fel a dobokockát és ke-
resétek meg Roulette Boy-t, majd beszéljé-
tek vele. Nagyon játékos kedvében van a
srác, látogassátok is meg a szerezse-
gét, természetű it, a harmadik szinten. Egy
egyszerű, de pusztán a szerezéseken
múltó játékokat fog játszani veletek,
melyben elég sok energiát lehet veszte-
ni, úgyhogy mielőtt nekülkölök lőstökkel
teljesen sz' energiaszinteteket a maxi-
mumra. Iránymutatóit itt Fortune jelentés
szerepe miatt nem lehet adni, úgyhogy
csak jó szerencsét tudok kívánni ezen lé-
lek megszerzéséhez! :) Ha megvan a
cucc irdó a halál, majd mentés Béka
Urul! Megj.: ha sikerül legyűrőtököt a
srácot és kedvetek szottyan egy roulette-
hez, akkor azt ezek után már a főmenü-
ből is el tudjátok majd érni!

HELL'S ONE

Szedjétek magatokhoz pár tárgyat,
olyan 5-6 darabot, és a konyhában do-
bóljátok bele mindet a tűzhelyen foryó-
gó ételbe. A Pokol Szakácsa hihetetlen
haragra gerjed ekkoriban furcsa zsinátsé-
lőtné, ezért meneküljétek el előle a meg-
lehetően húzatos tároló helyiségbe
(földszint, a térképen a jobb felső sarok-
ban lévő szoba). Szegény szakács

egyébként nem más, mint egy élő gya-
tya, így csak addig legény a gátan,
amíg ég a kanóca. A húzat elűjja a lán-
got a Szakács fején és már vihetitek is a
lelkét a Halálhoz. Mentés!

THE FOURTH NIGHT

CLOCK MASTER AND MY SON

Szintén a tárolóban találhatok egy csa-
varhóznót, amely az Óramester fiának a
tulajdonát képi elvileg. Keresétek meg a
fiát felő apukát, aki nem nézi jó szem-
mel azt, hogy ki lenyúlja a srácnak a játé-
készerét. Idegességében nyomlókba-
ered és megpróbál telefontárolni titeket,
de folyamatosan meneküljétek előle. Mindig
maradjatok a viszonylagos közelségben.
Mikor harmadszor sem sikerül telefontá-
rólónia és elkapnia titeket, egész egyse-
rűn kimerül a nagy erőfeszítésben és
indulhatok meg a fia felkutatására. Mutas-
dátok meg neki a csavarhóznót! Mivel
nem tud a kis lúrkó segítségére sietni az
üldözésben kimerült papa, így belet-
meg, hogy a félve ázótt lelket elcsér-
jétek a csavarhóznóra. Jó kis üzlet, irány
a Halál, majd pedig mentsetek állást!

ANGEL DOG

Vicces jelenet következik, melynek fő-
szereplője Gregory és Angel Dog lesz. A
tárolóban vegyétek magatokhoz a
szennyplót, amelyet Gregory annyira
"utál" (remélem a lapok nem ragadnak)
és este hat előtt valamivel adjátok azt
oda Gregory-nak, aki nagy felháboroda-
sában a dolgára siet... hogy mit csinál a
tárolóban azt a fantáziátokhoz bízom, de
ki is lehetne a tároló helyiségeiben. Min-
denesetre Gregory egyéb ellenségisége
márc nem ludja nézni a televízióban a
fiocmeccs közvetítését, így Angel Dog -
akit ő ki nem állhat, amiatt nem is enged-
telet volna a képernyő elé – nyugodt kö-
rülmények között végigfigyelhajta a fut-
ballközvetítést (a földszinti térkép szerinti
jobb alsó szobában). Alanyyaira nyu-
godtan, hogy meg a lelkelőrl is megfe-
ledkezik szegény. Irány a halál, majd
különösen fontos! :) hogy MENTSE-
TEK!

JUDGEMENT BOY BOLD

Az utolsó körben Judgement Boy arany-
sín változatának kéti kérdésére kell he-
lyesen válaszolnotok, amelyek az egyes
"villakövek" napi rutinkezenységeire
vonatkoznak. Aki kizárólag a segítségre
hagyatkozott most magára vessen, mert
nagy valószínűséggel nem fogja tudni a
kérdésekre adandó válaszokat és kezd-
teli elárlál a játékt.

Ja, és még valami: Necko Zombie téve-
dett. Nem elég a tizenkét lélek megszer-
zése a szállodából, azaz az álomvilá-
gól történő kiszabaduláshoz. Még le kell
számolnotok Gregory-val és a jó édes'
anyukájával... Jó szórakozást hozzá! :)

WORD OF MANA (GBA) VÉGI GYÁJTÁSZÁS (BEFEJEZŐ RÉSZ, A LÁNY TÖRTÉNETE)

Folytassuk hát a múlt hónapban elkezdett Sword of Mana végjátékát. Akkor végigkövethettük a főszereplő srác (defalu nevem nem volt, ezért én sem költöttem hozzá nevet), kalandolt, most pedig ugyanez vár a főszereplő leányzóra is. Ahogy márciusban is ígértém, ezúttal kevésbé leszek apokali, mert mint utólag kiderült, a két ház legtöbb tulajdonosa azonos, leginkább tehát a lány egyeztetésé missziója és dolgaira fogok külön kitérni, az azonos helyzeteknél pedig utalni fogok a múlt havi végjátásra, készítéseket hát elő az is.

TOPPLE VÁROS FELÉ

A játék februári tásztájában már leírtam a lány háttértörténetét, többek között azt is, hogy sikeresen megemeltük kőorsóból (a srácot viszont elfaglott), és Sir Bogard nevével fe, ahogy azt is, hogy az ő esetében szintén sok évvel az intróban történtek után kapjuk meg az irányítást. ■ Topple város melletti erdőben, egészen pontosan Sir Bogard erdő háza előtt, miután feladatként kaptuk a lovagolt a város meglátogatását. Itt egybeként kapásból megkapjuk – szintén Sir Bogardtól – szellemekkel történő varázslat (az R gomb kilöbészés mértékű nyomva tartás), lásd ■ múlt havi végjátásztól, igaz ehhez először szellemet is kell találnunk) és a pihenés (L+R kombó) képességeket is, amiket a sráccal csak sokkal később. Innen természetesen azon az úton jutunk el Topple városba, amelyiken az a sráccal a városból továbbmentünk Sir Bogard házához, a Vízvesztés Házához (Cascade Cottage), csak most persze visszafelé kell haladnunk.

TOPPLE VÁROSBA ÉS KÖRNYÉKÉRE

A városban ezúttal is összefutunk Niccoloval, az utazó ügynök hörcsög-póppal, akitől most is megvehetjük a noteszt (Pi-poi Notebook), majd beszéljünk mindenkihez. A többség ugyanazt mondja, mint a srác esetében (a Luke nevű kisserác is megbizt megint azzal, hogy keressük meg az apját, és adjuk át neki a stíl gőghéshé), de két házban új szöveget kapunk, mivel az ott lakók ismerik régelt a közelben felszperedett leányzót. Most egy másik házban kapjuk meg azt a küldetést, hogy menjünk Wendelbe, és beszéljünk a bács Cíbbával, de ez persze mindkét főszereplőnél lényegében ugyanaz ■ miszió, az öregnél és az unokánál pedig új megbiztatás kapunk, meg kell keresnünk a kisserác elvesztett könyvét (ez a dolog sem ismeretlen számunkra, a sráccal is megkérdeztük, hogy a Mana kőnál álláshoz, átvevél hamarosan véget, főnöke azonban hivatali, így a pizkos munkát rábízta egy józsa, majd elfelejtett). Az íjász most is elég együgyű, elkezdhetjük csépléni, amibe már besegít a végzősora befutó főszereplő srác is, tehát ■ találkozásnál is szinte ugyanúgy zúdít le, mint a másik szereplőnél. A srác belép a csopatlukba, és meg is találja a keresett könyvet, mehetünk tehát vissza Topple városba, ahol vigyünk el a kisserácra a könyvet, cserébe pedig kapunk egy kis Magical Vacation játékot, majd utazunk, hogy miről szól az a másik GBA-s Brownie Brown játék, ami valószínűleg Japánban kívül már soha nem jele-

nik meg. Továbbá ekkor már a nagyapjától is megkapjuk azt a telepörtölő kőlelet, amivel ■ szorult helyzetekből kimenthetjük magunkat.

ÚTON A VINQUETTE HALLBAN

Menjünk vissza Sir Bogard házához, ahol ismét lejártszódik egy ismerős jelenet, megtudjuk, hogy Sir Bogard is Wendelbe ment, és megkapjuk az első szellemünket is az ugrás képességgel (L gomb) egyetemben. Most már fel tudunk ugrálni ott, ahol korábban nem, keressük meg a Batimo Cave nevű barlang bejáratát, mehetünk le, szerezünk meg az íjót, és annak segítségével leküzdjük el a harcos gömböt az utunkból, ahogy azt a sráccal is tettük a korábbi játék során. A barlang után menjünk be a Viquette Halbba, természetesen éjszaka, egybeként a bejárat előtt a lányal egy plusz jelenetet is látunk, amikor elmesz egy barlang, találkozik Granz Úr szellemével.

A VINQUETTE HALLBAN

Tehát menjünk be a kastélyba, és ezúttal is beszéljünk Isabellával, majd amikor a lány felébred éjjel, olvassuk el Isabella naplóját. Ekkor egy új területet járhatunk be, a sráccal a bal alsó ajtó mehetünk csak be, ■ lányal pedig csak ■ jobb alsó ajtó keresztül tudunk továbbhaladni. Itt is egy (ezúttal vadonat új) labirintus vár ránk, ■ bogárnál kezdetben inkább nem tudunk továbbmenni, keressük inkább meg a lefelező vezető lépcsőt, az alsószobán az íjót látni szét a gömböt, és megkapjuk a Salamander nevű, tűz alapú szellemet, aminek segítségével már le tudjuk győzni a bogarat, és tovább tudunk felel is menni. Ez után keressük meg a másik lefelező vezető lépcsőt, majd a korposos termet, ahol ismét felünk Granz Úr szellemé, meg ■ inas is, aki ezúttal is farkassá változik, és ezúttal is le kell nyomunk természetesen, ez a lány esetében szintén jóval nehezebb. A harokokat egybeként ■ lány esetében mindenhol nehezebben áraztam, például ■ lehet, hogy mivel már ismertem a játék út-vonalát, kevesebbet járhatok el a feladatok, kevesebbet harcoltam csak úgy, így a karakterem és a győzeleim nem győdnak ki annyira, mint amikor, amikor a sráccal játszottam. Ha lenyomtuk a farkast, haladjunk tovább, keressük meg az ebédit, ami után ezúttal is megtaláljuk Lée Grófot és Isabellát, itt egybeként ismét új jelenetet kapunk, ami lassan átcsap a korábban megismert jelenetbe, ahol a sráccal a repülő srác is, a gróf ismét változik hatalmas denevérré, és jön a főnökhar.

SZELLEMLAVADÁSZAT

Győzelmi után ugyancsak a jelenetkor következik, mint a sráccal, kikerülünk az erdőbe az útra, ugyanúgy fel kell keresnünk ■ Macsári Barlangot (Marsh Cave), itt közben megvehetjük ■ kottakész Niccolától, a barlangban pedig a Salamander szellem hosszú Res támadásával (jól volt a kezembem) törhetjük le a pécsett. A barlangban természetesen a már ismert módon kell megszerezniük a Flail nevű fegyvert, és azzal kell továbbhaladnunk (a kikötőhájakon kell használnunk), majd le kell győznünk a sárkányt, be kell gyűjtenünk az új szellemet (amit utána elrejt is kell kellenünk a barlangon kívüli tónál) és ■ tükörrel, a tükörrel pedig vissza kell mennünk Isabellához ■ Viquette Halbba.

IRÁNY WENDEL

Ha a fentiekkel megvagyunk, a hid utá-

ni barlangon is úgy jussunk át (a pécsettet is az ott leírtakat követve járjuk le), mint a srác történetében, és hamar el is érjük Wendel városát.

WENDEL, ÉS NAGYVÁROS

Wendelen is többnyire ugyanazokat ■ dialógusokat hallgathatjuk meg, és ugyanazokat a melléküldéseket is kapjuk, mint a srác történetében. Apró eltérés, hogy ■ kovácsműhelyben most mond az egyik repülő (Watts), aki az el nekünk egy kosztát, továbbá kicsit más jelenetet látunk a templomban is, ahol a lány megadja magát az ellenségnek, aki a város elpusztítását fenyegetik, továbbá kimorad még pár dolog.

A SIKERTELLEN MENTŐAKCIÓN

Új helyszínen kapjuk meg az irányítást, a repülő szekerében, Marley mellett, ahol Julius és a Sötét Úr (Dark Lord) megpróbálja hősönként átitálni a sötét oldalt, természetesen sikertelenül. Hamarosan megkapjuk magunka minket, elkor beszéljünk Marley-vel (aki ■ másik szektorban sokkal később kerül csak képhe), így sok új információhoz juthatunk (már mint a főhősné, meg mindenké, aki még nem jöszta végig a játékot a másik karakterrel), és ugyanis ■ Granz család cseledele volt, így nagyrészt rálatása volt az események előzményeire és a kulisszák mögött. A lány esetében itt kapunk először interaktív párbeszédet is, zongorázást hát végig az összes kérésért. Így megkapjuk a terepy a játék hátsó Granz Úrtól tanult eszéket, a szűlel is Granz Úr bizalmasa voltak, Marley pedig Lorimárból származik, és elsősorban Granz Úr feleségét szolgálta, aki nem más, mint ■ Sötét Úr anyja. Granz Úrt megtudjuk meg az is, hogy ő volt a szarok Vandeale egyik legvégzőse, az egyik Gemma Lovag (Cíba és Sir Bogard mellett), akiknek énkéhabja messze földön híres volt (jazzal is harcolt, afféle bárd volt), és lehetett volna az új király, de megmaradt szerény hercegnek, mert legelő kapcsolatoktól apolt a mavele néppel is, akik amolyan békés farkasember és vámpírféleségek. Még olyan információk is szert tehetünk, amik a másik szektorból sem derültek ki, például, hogy az egykori gonosz szarnak nagyon régen meg egyeztér vándor volt, Cíba barátja, akivel együtt jártak ■ világot, továbbá még több melles, a másik végjátászból már említett dolog is meg tudhatunk.

A párbeszéd után ■ srác most nyugodtan mehet tovább, a repülő szekeret valószínűleg rázódik, amikor megjelenik a Sötét Úr és néhány katona is. A katonák jelenik uruknak, hogy meghibásodott a reaktor, és kényszerrelzállás fognak végrehajtani Westlake-nál, legnek a Sötét Úr meglepő érzelmeket is produkál ekkor (ezt ■ oldalát a másik szektorban nem ismerhetük meg), aggódik Marley és hősönként iránt, és meg is jegyzi, hogy Julius (aki addig a pontig úgy megkapjuk csak a beszámolókat) nem messze van meg. Ez után a társaság leléte és ismét magunkra maradunk Marley-val, menjünk az osztalon előtől kőnyílhoz, és olvassuk el, a napló rögzít ■ repülő szerkezetet dicséri, és említést tesz a benne lévő titkos járatokról is, melyek eléréséhez a saját neve is egy hasznos tipp. Faggassuk ki Marley-t, hogy kié volt a kabin, és meg tudjuk, hogy Granz Úr feleségé, a nevét azonban nem mondhatja ki, mert az meg van átkozva, aki kimondja, elgyengül, onnyi tippel ■ mindenesetre az ad, hogy olvassuk meg figyelmesen a naplót, meg tudunk győzni hát. Hősönként ekkor őspiskályha emblemtel fedez le a könyvön, láthatjuk, hogy a szerkényt is kigyomtatomuk di-

szítók, tehát ott lesz a rejtett kijárat, hősönk ügyesen le is rázza Marley-t, majd átmege a rejtett járaton egy másik kabinba, mellesleg közben elkerül az egyik szellemet is, aki a jelek szerint külön úton jött, és ő volt az, aki tönkretette a repülő szerkezet reaktorát.

Miután megérkezünk a másik kabinba, hősönk rögtön vissza is jár ■ szekeréhez, ugyanis a kabinba a Sötét Úr félig ember, félig mavele anyjáról beszélnek, és Isabella ki is mondja az átkozott nevet (ami persze a másik szektorból is kiderült már): Medusa, rá mellesleg nem hal az átkot, mert nem ember, hanem mavele. Ekkor tudjuk meg azt is (ami a másik szektorban kevésbé volt átlátható), hogy Medusa azért volt medúzává, mert ez az átkot súlyt minden mavelel, ami emberrel házasságot, a Sötét Úr pedig érekeiben tett az anyja megmenetése érdekében tett. A Sötét Úr ez után leléte, hősönk pedig szöveg elegetdik Isabellával, aki elmondja, hogy önként állt át a másik oldalra (ez a srác történetében nem is derült ki egyértelműen), mert a mavele-ok véreben van, hogy mindig az erősebb utat szolgálték (ezekes módon lete a Granz család), ■ mellesleg figyelmezteti a Sötét Úrt, hogy ő volt az, aki a szökeés előkészítésével, és még ha Marley az ellenfél oldalán állt is, hősönk nem hagyhatja, hogy ártatlannal bűnhődjen. Julius a magyarázat után így meg akarja bűnhődni Marley-vel, hogy ő volt az, aki a Sötét Úrt, majd Julius elmondja, hogy elsősorban azért gyilkolják a Mana hívókat, mertők bírtakolják a kulcsot (természetesen a Mana Szentélyhez, hősönk ekkor már már is rájön, hogy valószínűleg a nyakában függ meg a kulcs). A többiek felépnek, Julius pedig varázslatokkal kezd kiözöni hősönkét, miközben szónokolat tart arról, hogy az ő célja annyi, hogy összejajjjon az isten-nével, és mellesleg a kulcsot kapták. ■ utána mehetünk előt, és a végre csapra készülődik, ekkor ■ be a felmentés szöveg a játék főhőse, Cíba és Sir Bogard személyében. A következő jeleneteket átláthatjuk már a másik szektorban is, Julius kiült a varázslatokat Cíbát és a hőst is, Cíba ott maradt a repülő szerkezet peremén, a hős pedig lezuhan a mélybe, miután a hőső adodobta neki a kulcsot, azaz a medált. Ez után ismét új jelenetkor következik, befut a Sötét Úr, és ismét felkelt Cíba, az a többi melles, hogy a Sötét Úr elhagyta az anyját, Medusát és a hősét, továbbá a Mana kőn sem segített az anyján, pedig a varázserővel képes lett volna, ezért is gyűlöli annyira a Mana hívókat. Végül Cíba megígéri, hogy megvédi a mélybe zuhanó hősét, és ellelelport, súlyosan sérült hősönkét pedig a két főgonosz Marley kabinjába kísérteti egy katonával. Itt közben kiderül, hogy a katonát nem más, mint az áldrúhába bűjt Sir Bogard elmondja, hogy egykor ■ rá rendelkezett a reaktorszerkezet kulcsával, reaktor megromlásával pedig leszűlésre lehet kényszeríteni a repülő szerkezetet, ami természetesen egyenes út a szökeéshez, ■ után Sir Bogard csatlakozik is hősönk, és a renetget átvételez részt után végre huzamosodt időre is megkapjuk az irányítást.

Ezúttal egy határozatlan kiterjedt labirintust kell bejárunk, renetget átjön kell átmenünk, számos alkalommal az ablakokat is ki kell törni, és a legi (ármé) szöveg a folytatunk, és az utunkat továbbá igen nagy mennyiségű ellenfelet is le kell gyilkolunk. Ráadásul a repülő szerkezetben jól el is lehet tévedni, a

legalábbis nem nagyon igazodtam el benne (sokkal nagyobb a bejáratú terület, mint a sárcs sztorijában), örökön át kóvályogtam, és nagyon untam. Az egyike ellenfél leggyilkosabb után megkapjuk végre ■ reaktorzsoba kulcsát, ez után arra kell vadászniuk, ami szintén nem könnyű megtalálni, ha megvan, végre meg tudjuk rangolni a hajótmerőket, és lezuhan a repülő szerkezet, melleleg egy újabb szellem is csatlakozik hozzáuk. Egy főveres területen érünk földet, verekedjük át rojtos magunkat rajta, és hamarosan elérkezünk a Menos Faluba.

MENOS FALUBA

A faluban is nagyrészt ismerős szituációkkal találkozunk, megtudjuk, hogy a főhős megmenekült, Amanda ápolta, aki jöttünkre éppen kirohan egy házból, ami-lyenben meg találjuk a főhőst, akitől valóki (mint tudjuk Amanda) ellopott a medált, azaz a kulcsot. A hős kiderül a faluban megtudja, hogy Amanda Jadd városába ment tovább, majd közli, hogy üzenetli ír megmentőjének, és Jadd városában akar majd velünk találkozni, ez után ismét megkapjuk az irányítást. A városban a már ismert dialógusokkal és melléküldetésekkel találkozhatunk, így ezekre nem térek ki, ha mindenképp beszélünk, lefelelő hangjuk el a város.

IRÁNY JADD!

A másik végigjártásban említett szituáció után hamar elérjük Jadd arat börtönét városát, itt is ugyanazokkal az emberekkel és melléküldetésekkel találkozunk, mint a másik sztoriban, menjünk be ■ Deivius Birtokra (Devius Manor), ahol már viszonylag új szituációval szembesülünk, ekkor már Lady Medusa szinte mindenki papagájja változott, és elment a sivatagba. Beszéljünk a néhány megmaradt szolgálóval (Prissival) és, megkapjuk a már ismert információt, hogy Lady Medusa, a Sötét Ur anyja és Granz Ur felesége azért változott medúzává, gyengült a egyre jabb és árul meg, mert az emberek nem házasodhatnak movalokkal. Granz Ur mindent megpróbált, hogy megmentsse feleségét, segítségét kéri a Mana Klántól és Sir Bogardtól is, de senki nem segített, mert a mana erőt magáncélra nem szabad használni ■ Vandelet éső. Egyetlen remény maradt, úgy talán meg lehet menteni Lady Meduát, ha elpusztítjuk az idős Olharát (Alter of Time), ahol Lady Medusa és Granz Ur volami- kor régen egymásra talált. Más téendőnk egyelőre itt nincs, irány a sivatag, Jadd városától délre.

SIVATAGI VIHAR HADMŰVELET

A Jadd Sivatagon (Jadd Desert) is a múlt hónapban leírtak szerint végünk át, majd a végén érünk a kisit helyre, érke- zünk a barlangba, ahol Medusa már meghalt, így a dráma nagy részéről a főshősköről lemaradunk, Amanda halálutását mindeneset ezúttal is végig- nézhetjük.

DEVIVUS KASTÉLYBAN ISMÉT

A fenti jelenet után ezúttal is Devius kas- télyba este jutunk, mint a másik végigjár- tásban, ugyanígy is járunk el, jussunk be az ératozónyba, menjünk rajta végig, győzzük le Devius-t, majd miután kikerül-ünk a kastély elé, menjünk vissza be, és változtassuk vissza a papagájokat.

ÚTON A GRANZ KASTÉLY FELÉ

A következő szakasz sem tartalmaz új

donságot, a múlt hónapban leírtak szeri- nt menjünk vissza a Jadd Sivatagba (Jadd Desert), majd végünk át a Miasma Völgyön (Miasma Glen) és Vízases Barlangon (Cascode Cave), ahol természet- sen álljuk meg a növényföldünk, és gyűjt- sük be a szellemet. Aztán folytassuk utun- kat az Illusia Hegyen (Mt. Illusia) át, ahol a közörszob legkisebb feladványokat is az ismeretlennel mindenek meg, így jussunk el a Granz Kastélyhoz.

A GRANZ KASTÉLYBAN

A Granz Kastélyt is nagyobból úgy kell megoladnunk, ahogy a sársc esetében, a különbségek elenyésznek, például Isabella nem vár minket a kapuban, simán bene- hettünk, aztán Willy-t is könnyen ki tudjuk szabadítani, amikor a cellaházhoz érünk, egy papagájotl megkapjuk a kulcsot. Ekor természetesen úgy párbábozzát el ka- punk, Willy elment, ahogy a fészerező sársc a rabokkoddal elhittük sok év által végig a hősnőről áradott, meg azon nyavolygott, hogy kiskorában nem tudta megvédeni. Ekkor Willy be is lép a ca- patukba, Sir Bogard pedig kilep (termé- zelesen a hősnőhöz csatlakozik ■ Deivius Kastélynál, de ezt tudjuk ■ másik sztorióból is), elmegy kiszabadítani a többi foglyot. Ezúttal is szerezzük meg az aranykulcsot, keressük meg a többieket, járjunk a környék szekerénél ■ nap- lókat (egy-egy helyen) és megmaradt szűke- szűkeket (rejtőket), menjünk fel a kas- tély tetelére, ahol győzzük le ■ sas főné- ket és ■ Sötét Urat is.

ISHE VÁROSÁBAN

Isabella és Goremand összecsapásról ebben a sztoriban is lemaradunk, itt is a másikhoz hasonlóan Ishe városába kerü- lünk a Sötét Urs csata után csavagist követően, ahol kupaaként tartó pozití- v oldali erőt és összes megmaradt fész- szeregő, most is nagyon hosszan eszmét szerelhetünk velük (pár szög más), és bejáratjuk a várost. A városban sem ka- punk igazán új szövegeket és mellékül- detéseket, ha alaposan bejárjuk, halad- juk lefelé, keressük meg az Üvegiva- tagban (Glass Desert) ■ ágút, és löve- sük át megunkat a Lorimar Kastélyba (Lo- rimar Castle), ahogy ■ sársc esetében is tettük.

A JÉGRŐ LORIMAR

Lorimarban meg vár ránk sok üdönség, itt is kövessük a múlt havi végigjárás- tól, Marley ugyan mond új dolgokat, hiszen ő is a hősnő már találkozik a repülő szerkezetben, de semmi igazán érdekese- t. Menjünk a királyhoz, ahol megkapjuk Marley-től a kulcsot, amivel menjünk ki a kastély hátsó ajtaján, jussunk el a barlang- gyal, győzzük le a főnököt, és így megke- resztük a továbbiakhoz szükséges szel- lemet, ami véreszt zúdít a királyságra, és kiolvaszja a felafogástól embereket. Ez után beszéljünk mindenkiel, végük fel a új melléküldetéseket és fejezzük be azokat (például ahogy a sül gátsel), ameyeket be lehet, végük menjünk vissza az ágúthoz, és lövessük át megunkat a Köves Vadon Gyegverraktárbá (Rocky Wilds Army).

A FÖLDALATTI FOLYÓ ÉS A TENGERALATTI VULKÁN

Ezeket a területeket sem vár ránk sem- mi üdönség, kövessük tehát a múlt havi végigjárás- tól frukkesből Földalatti Fo- lyó (Subland River) és a Tengeralatti Vo- lkan (Subsea Volcano) pályákat, álljuk meg a polip és a lángoló gyűző főnököt,

végül pedig végük fel a Mana Kardját (Sword of Mana).

IRÁNY AZ ÉRME TORONYA

A játék ezúttal is megpróbál nekünk a visszautat, haisünk ■ kard megszerzése után automatikusan Ishe-be utaznak víz- szá, ahol ismét kupaaként tartanak, ezúttal is elhangzik pár üdönség, de semmi igazán jelentős, és a városban most is ugyanazokat a szövegeket és melléküldetéseket kapjuk. Ha mindennel végzettük, telfele hagyjuk el a várost, és kövessük a múlt havi végigjárás- tól, ugyanazon az úton jussunk el az Üvegiva- tagban (Glass Desert) felső végéhez, az Ér- me Toronyhoz (Dime Tower) vezető Ro- mos Ut (Ruined Passage) bejáratához. Itt ismét megkapjuk a gonosz böhöktől, Go- remandtól azt az információt, hogy a zárt kapu csak akkor tudunk bejutni, ha előtte megöljük a Lepesztelt Barlangot (Sealed Cave). Menjünk tehát vissza Ishe-be, onnan pedig délre, és lövessük át megunkat az ágúval ■ Lepesztelt Barlanghoz (Sealed Cave), ahogy a másik sztori esetében is.

NOVÉN HÉJÉZŐ ÉS LEPESTÉLT BARLANGBA

A Lepesztelt Barlangnál (Sealed Cave) is kövessük a múlt havi végigjárás- tól, sem találkozik semmi új dologgal, kapcsoltuk át a kapcsolókat, győzzük le a kaszós főnököt, gyűjtjük be a új szel- lemet, majd az ágú segítségével jussunk vissza Ishe-be, ahonnan menjünk vissza a Romos Ut (Ruined Passage) bejáratá- hoz.

AZ ÉRMETORONYBAN

Ahogy a sársc esetében, itt is kinyitja két szellem a toronyba bemenő kaput, el- érnénk, teljesen ugyanazt a labirintust találjuk ezúttal is, tehát ■ múlt havi végigjárás- tól követve menjünk végig rajta, és közben persze rengeteg melléküldet- sok-sok extrát is gyűjthetünk. Ha min- dennel megvagyunk, menjünk fel az emelvényre, és letelepüljünk, természet- sen ezúttal sincs innen már visszaut, tehát minden melléküldetést pipáljunk ki az előtt.

Ekkor jutunk be ténylegesen a high-tech Érmatoronyba (Dime Tower), pár lépés után most is kilépnének haisünk (a zo- ban pedig csatlakozik hozzáuk), azo- ban most is a másik karakter megy a fel- sőbb területekre, és ezúttal is az elsőb- bek maradnak ránk, tehát itt sem ka- punk új helyszíneket, pedig biztos vol- tunk benne, hogy fogunk kapni. Itt is a múlt hónapban leírtak kövessük, amik- hez annyit fűzünk hozzá, hogy az itató- liskos feladványról számít a sorrend is, először a jobb oldal kell megjelenni (átkapcsolunk) a Víz szellem hosszú R-es változatával, aztán a jobb felső, és végül ■ bal felső, ráadásul gyorsnak kell lennünk, ha sokat tologtatjuk, kezd- hetjük előlről. Úgy írunk a sársc esetében vélelősen pont úgy csinálunk, így fel sem tűnik, hogy a feladványunk vannak to- vábbi szabályai is, bár lehet, hogy a sorrend változott (talán vélelősen), mivel a múlt hónapban az emlékek szerint a jobb felső feladvány kezdtem, és a jobb oldal kell megjelenni (szó- ként megletti). Szóval adnék egy típ- pát ehhez a feladványhoz, ahogy el- küldjétek részén kell lenyitni a három ellenfelet ■ jégről, hogy megnyitja a to- vábbvezető út. Most túl gyenge volt az íjom, hogy egyáltalán megsejtssem őket, és egybeként is igen hosszadalmas volt a lenyitászok, sokkal egyszerűbb, ha egy szellem hosszú R-es változatával

írjuk le az ellenfeleket, én az éppen aktí- v Víz szellemmel tömöttem őket, így a változatlam meg célkövetés is volt, és pár másodperc múlva már mehettem is tovább. Ennyi plusz típpel és a múltkor leírtak segítségével már viszonylag könnyedén elérjük a torony tetelét, ahol természetesen ismét le kell nyomunk a gölem főnököt, majd néhány köztéték után haisünk elleptelődnek a Mana Szentély (Mana Sanctuary) ele.

VÉGJÁTÉK A MANA SZENTÉLYBEN ÉS TEMPLOMBAN

Menjünk be a kapun, és kövessük ezúttal is a múlt hónapban leírtakat, jussunk át a végtelenített labirintuson, ahol a kerten, aztán győzzük le Julius szegény- lős (mert növények még elérték) szárdá- nyát, Demagont, és így jussunk be végre ■ több emeletes Mana Templomba (Mana Temple). A templomban is a ko- rábban leírtak alapján végigjártuk, jussunk vissza ki a keribe, majd menjünk vissza a templomba a másik bejáraton keresztül, és így végre ismét elérjük Ju- lius árnyékát pár lépés után. Itt is nagy- részt a már ismert dráma játszódik le, a különbség annyi, hogy amikor Julius ár- nyéka kövé változtatja a szerepeket, most a hánő helyett (akit úgy irányí- tunk) ■ hős válik kövé, és a azt a bűnt valja be, hogy régen, egy időben na- gyon sokat szórakozott a szellemekkel, így már hiány hiattak meg. Ez után új szö- nökletokat is kapunk, amikor Julius me- gindítja haisnök ellen az irányítása alá- vont és kövé változtatott barátait, a hán- nő dobja el a Mana Kardját, és áll oda a hős elé, hogy az lesültsön rá. Termé- zelesen a hős ■ saját akarat és a tá- volí barátok (Isabella, Loe Gróf és Mar- ley) energia segítségével ellenül Julius parancsának, most sem következik be a végzetes csapás, végre visszaváltozik emberré, és a haisnök pedig kövé lesz, aki az események megint a múlt hónapban leírtak szerint alakulnak, Julius árnyéka megkapja Julius minden hatalmát, azaz Granz Urat, aki ide is teleportált, és aki- ből a városzseréget vette, és Ciba befo- t, majd az árnyék mindenki földre terít, Granz Ur pedig felkel, elleptelítőja hős- seinket a valódi Julius-hoz, majd szem- befordul az árnyékkal, a többiek pedig követik belébe. Nekünk ez után a már is- meretlennél mában három alakban kell le- nyomunk Julius-t, itt sincs már semmi üdönség.

A játék vége is ták ugyanaz, mint a má- si sztoriónál (remélem nem zavar senki, hogy lefőttem a poénokat, ■ a rizikó úgy megvan, ha valaki egy végigjár- tás segítségével veszi igénybe), csak né- hány párbéssz más, hiszen más fész- ereplőhöz szólnak az NPC-k. Ez tálcsa- gon nem lepett meg, hiszen egy sztorit láthatunk két szemszögből, mindeneset megcsodálhatunk a kisse, ha valo- ki 25-30 órán át fejleszget egy karak- ter, azon gőrcsöl, hogy a szereplője ne haljon meg, erre a figura a játék végén feloldozza magát, és lazán válogat- zik.

Így visszatérünk erre a végigjárászá- r, túl sok üdönség nincs benne, ■ vége felé pedig egyre kevesebb, ■ lány este- ben csak két teljesen új helyszínt kap- tunk, a repülő szerkezetet (melyből a sársc esetében csak egy másik, nagyon is területre láthatunk) és a Víz szel- lem Hall új részét, ugyanakkor sokkal több dolog és helyszínt kimaradt, és több drá- ma jelenetnek is csak ■ végzőrszóra fo- tunk meg. Érdekesebb azokat a szárcal vé- gigtátnál ■ játékok, a csai sztorija kevés pluszt nyújt, csak fanatikusoknak és szűz szárcalok kipróbálásra tőrekvők- nek ajánlom ezt a karaktert.

Credc





SEVEN SAMURAI

2 0 X X

576
FANTASY

PlayStation®2

Sammy Studios

SEGA®



WAP-PUSH alapon működő szolgáltatások (Java játékok, Polifónikus csengőhangok) alapján választás nélkül SMS-ben a 06-90-62-62-62 számra SMS-ben a kiválasztott csengőhang kódját, majd egy szöveget követően a barátod telefonjának típusát, majd újabb szöveget után barátod számát bármely mobilhálózathoz! PL. KN710119 SG 06301234567

Lepd meg barátaidat új mono csengőhanggal! Küldd a 06-90-62-62-62 számra SMS-ben a kiválasztott csengőhang kódját, majd egy szöveget követően a barátod telefonjának típusát, majd újabb szöveget után barátod számát bármely mobilhálózathoz! PL. KN710119 SG 06301234567

SZÍNES HÁTTÉRKEPEK 06-90-635-545



KN660152 KN660171 KN660170 KN660169 KN660165 KN660164 KN660163 KN660162 KN660161 KN660160 KN660157 KN660156
zinces háttérképek letöltésének lépései: 1. Bármely mobilhálózathoz küldd el SMS-ben a 06-90-635-545 számra a kiválasztott háttérkép kódját majd két betűt a következő listából, amelyen a telefonod típusa alapján válassz ki: PA (Nokia 3510), SI (Siemens M55), MC60, SL55, A60, Ericsson T68, T68i, T300D PC (Nokia 3300, 3300i, 3300c, 3300i, 3300i, 3300i), J (Motorola T20, Sharp GX10i, GX20i, Panasonic GD87, Samsung T100-S100) PM (Nokia 3650, Nokia 7650), Pélia: KN660022PA. 2. A választás megérkezett könyvjelző vagy híváshíválati díjmentes rákattintva WAP felületen keresztül töltsd le a háttérképet. 3. Mentsd el a letöltött színes háttérképet!



KN656209 KN656206 KN656202 KN656176 KN656169 KN656167 KN656148 KN656142 KN656129 KN656128 KN656204 KN656200

Az alsó sorban található képzártekek letöltése megegyezik a fent leírtakkal, de csak a következő készülékekre tölthető le: Nokia T210, 3300-6610, Ericsson T610, T310. A kód után ne felejtse el beírni a mobilhálózathoz tartozó kódot!

PG utókövető: PL: KN656128 PG

STAR LOGO EXTRA: Havonta 3 db legújabb PS2 játszható demo DVD-i sorolsunk ki a letöltők között!

POLIFÓNIKUS CSENGŐHANGOK
06-90-629-888

KN37429 Black eye peace - Shut up
KN37426 Benny Benassi - Satisfaction
KN37402 Bonolis - Szüdvány
KN37425 50cent - p.i.m.p
KN37711 Nox - Százszor ölelj meg
KN37005 Matyi és a hegedűs - Neessines
KN37000 Desperado - Gyere és álmold
KN37034 LJ Junior - Raggamoffin2
KN37041 Tiesto - Traffic
KN37436 Scooter Vs Acardiane and Rules-Maria
KN37047 PanjabiMC - Jogi
KN37706 Jimmy - Add nekem a szivedet
KN37438 The Rasmus - In the shadows
KN37428 Beyonce and SeanPaul - Baby Boy
KN37043 Eminem - Lose yourself
KN37046 Groove coverage - Poison
KN37022 Christina Aguilera - Dirty
KN37060 Michael Flatley - Lord of the dance
KN3712 Dido - White flag
KN37021 Beyonce - Crazy in love
KN37052 Eras Ramonizti - Un emozione per sempre
KN37433 Klubbingam - No limit on the beach
KN37055 Fiesta - Aki elmeig egyez hazatér
KN37019 Irigy Mirigy - Huncut kar
KN37007 Romantic - Szeretem őt
KN37851 Gladiátor
KN37044 Evanesence - Bring me to life
KN37014 Cserháti - Kicsi gyere vem
KN37054 Beverly Hills Cop - Theme
KN37001 Dupla KV - 20 év múlva
KN37024 RHCP - Cant stop
KN37059 Macskafogó
KN38213 KFT-Afrika
KN37027 50cent - In da club
KN37035 TNT - Egyetlen szó
KN37049 Akos - Ilyenek voltak
KN37042 Busted - Sleeping with the light on
KN37433 Brincey - Dont let me be the last
KN37710 Mariah C-Busta R-I know what you
KN37063 Tankapoda - Elni vagy égni
KN37434 Lumidee - Never leave you
KN37013 Crystal - Főjél el a szél
KN37717 U2 - One
KN37061 Pink - Trouble
KN37708 Lajcsi - Egy szivem
KN37719 Vangelis - Oursquest of Paradise
KN37028 Bles Eyed peas - Where is the love
KN37435 Milk and sugar - Let the Sunshine
KN37009 3.2 - Hej de csuda jövedem van!
KN37814 Craig D - Sting - Rise and fall
KN37813 Bunyós Pityu - Örmester úr
KN37003 Maria - Hol a szerelmem
KN37010 TNT - Hova visz a hajó
KN37050 Alfiya Keys - Fallin

POLI CSENGŐHANGOT IGY RENDELHETSZ! Mindhárom mobilhálózathoz küldd el a kiválasztott többszámú csengő hang kódját SMS-ben a 06-90-629-888 számra! Pélia: KN660022PA. 2. A választás megérkezett könyvjelző vagy híváshíválati díjmentes rákattintva WAP felületen keresztül töltsd le a háttérképet. 3. Mentsd el a letöltött színes háttérképet!

MONO CSENGŐHANGOK
06-90-622-62-62

KN21031 Keresztapa
KN22053 Star Wars - Opening
KN21025 Knight Rider
KN21188 Edda - A Kör Középen
KN24073 Rédi rendes család
KN22038 Mekk Mester
KN22041 Nagy hó hó horgász
KN21251 MAV szignál
KN28186 Republic-Kismadár
KN22012 Gladiátor
KN21264 Omega - Gyöngyhaj lány
KN22027 Jé a rossz és a csúf
KN22006 Celine Dion - Titanic
KN22074 Sternbizony - Axtetázis
KN21164 Beatrice - Azok a boldog szép napok
KN22001 Harry Potter - Theme 2.verzió
KN24011 Pink Panther
KN24059 Mézga Család - Főcim
KN28258 Desperado - Rajtat mülk
KN22068 X-Men
KN28013 PanjabiMC - Jogi
KN21173 Bon-Bon - Valami Amerikai
KN28014 Mario - Keresem a boldogságot
KN21061 Jimmy-Nezz Le Rám, ó Istenem
KN22021 Harry Potter - Theme 2.verzió
KN25091 Akos - Ilyenek voltak
KN21249 Máté Péter - Egyszer véget ér
KN24032 Busta Rhymes Mariah C - I know what
KN24068 TATU all the things
KN22047 Pretty Woman
KN28144 Mission Impossible
KN28040 Eminem - Sing for the moment
KN21298 TNT - Kicsi gyere vem
KN23006 Panjabi - McVindian
KN21232 Beyond The Ice Palace
KN28173 Queen - We are The Champions
KN24018 Friends
KN24312 2Pac - Changes
KN22002 Beverly Hills Cop
KN21905 Dido - All You Want
KN28002 Dido - White flag
KN25023 Groovehouse - Vadász
KN21317 V-Tech - Almódottam
KN22088 System Of a Down - Toxicity
KN21174 Charlie - Könnyű álmot
KN21429 Metallica-Master Of Puppets
KN21667 Linkin Park - Point of Authority
KN25024 Outkast - Hey
KN21318 V-Tech - Búcsúzó
KN21487 AT - Let You Go
KN21110 V-Tech - Nem szabad sírni
KN21238 Király Linda - Clubsong3

MONO CSENGŐHANGOT IGY RENDELHETSZ SMS-BEN!
Küldd el a kiválasztott többszámú csengő hang kódját SMS-ben a 06-90-629-888 számra! Mindhárom mobilhálózathoz küldd el a kiválasztott többszámú csengő hang kódját SMS-ben a 06-90-629-888 számra! Pélia: KN660022PA. 2. A választás megérkezett könyvjelző vagy híváshíválati díjmentes rákattintva WAP felületen keresztül töltsd le a háttérképet. 3. Mentsd el a letöltött színes háttérképet!

JAVA JÁTEKOK 06-90-629-888



LOTUS CHALLENGE (2db sms)
Kód: **KN4838**
Presid be magad az utcán, és lépi a párt!
Három csapért Lotu egyikben játsz, és
Kölyök és New York csak rád vár!
Készüljék: Nokia 3100, 3200, 3300, 3510,
3650, 5100, 6100, 6220, 6600, 6610, 6800,
7210, 7250i, 7650, 8910i, Nokia N-Gage.



HUGO - Follow the monkey (1db sms)
Kód: **KN4838**
A helyes utat megmutatni a ugróknak!
bajszos csavár! Hugin, sem Paul imága a
sereget után. Készüljék: Nokia 3100, 3200,
3300, 3410, 3510, 3650, 5100, 6100, 6220, 6600,
6610, 6800, 7210, 7250i, 7650, 8910i,
Nokia N-Gage, Motorola T720i



RACING FEVER (2db sms)
Kód: **KN4838**
Hagyd, hogy teljes erővel elragadjon a verseny!
Készüljék: Nokia 3100, 3200, 3300, 3410, 3510, 3650, 5100, 6100, 6220, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250i, 7650, 8910i, Nokia N-Gage, Siemens C55, M50, Motorola T720i.



VEGAS POKER DELUXE (1db sms)
Kód: **KN4838**
Három pompás képernyő a mobilodon!
Készüljék: Nokia 3100, 3200, 3300, 3510, 3650, 5100, 6100, 6220, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250i, 7650, 8910i, Nokia N-Gage, Sharp GX10i, Siemens C55, C60, MC60, M50, S55, SL55, Sony Ericsson T610, Motorola T720i.

A Java játékok letöltésének lépései: 1. Kuld el a kiválasztott játék kódját a játéktól függően egyszer, vagy kétszer egymás után, SMS-ben a 06-90-629-888-as számra. 2. A választás megérkezett könyvjelző vagy híváshíválati díjmentes rákattintva WAP felületen keresztül töltsd le a játékot. 3. Mentsd el a letöltött játékot a telefonodra!

rögzítés, képesek lecsúszni a világon, nem emben alakok törnek elő a semmiből, menekülő, mert csak az kiszakadt, térünk, kövé fagyott

[illegible]

PERSONAL DATA

MISSION

STATUS

...a headsettel
 Kicsit azért
 nyáma, a
 rank bizáltsá
 ami után
 kell
 ad-
 z
 ógy
 szegényi a
 Ha
 börtmör
 szatfordal áro, a
 merl
 a
 Ezek a máské-
 scenario,

[illegible][illegible]

(úveg). Lehet a tárgy rendes
 végre pontosan meg-
 vele valamit. A legtöbb cucc
 rök lemondhatatlanul a víz-
 kis ... az és
 ... kicsit (pl. ...
 Alkaldoban ... kezelhető
 de ... fel az ... az ...
 ... valami ...
 venni ... a ...
 ... szavakat

szegény nem érlette mi-
ró, vagy ped- változatos
ken A két a ller a
A tréfás amerek a
és van fuck de
a sex-et
pá- zon, akik a fiatal-
sít- in

nyitott, egyáltalán nem
mireless, hogy mindig
már, hogy a végén
s a végén is. Mind a
két hössel katonák
a tisztelettel végig

A Mulder is végig, is eljutunk a nek és persze lesznek

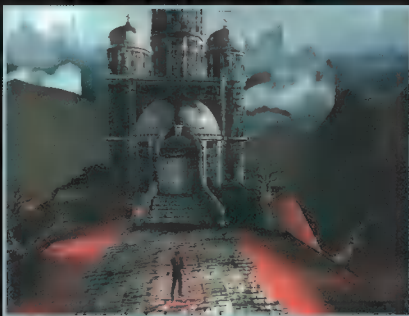
[illegible][illegible]

volasz. melior zuhani
meg más volt? Nem
fiatal orosz egy csecsemővel szalad
megcsodáljon fantasztikus ég
az eg
és oroszul
am ez a egyre lesz.
más rabbanás meo a környékét és el



KEZELÉS

Hazudnak az mondanom, az Sely bajos megcsókolni a
jötték. A kezeltet egész lementem.
valna a RE-ből, az csak jót tett volna a
természelesen a karra lehet.
írásokat. az a felvett a RE-hez
segíti kiderül a Az X-szel
stb. liti e csúccsal, ezzel nyílt
A Kar melyre a
csak a tud vagy
lemez szétlét miatt kantis. Ha u
fázoz a az a csúccal
vagy a több oldal



akkor
bosszantó. Ha egy zombi
támadni vagy ütni meg akarja
szíved, az L1-gyel tudsz új
automa
Ha az ellenfél
van a szíved, az L2-vel
szíved, ami meg
ez a szíved
pesztó bármilyen. A
hozod
az RE-t. Na
m hűds
elmenekülni a
zombik elől, mert
el-

szélesíteni	ma	z	o	a	nem	vol	ti
visszatérni	szomszár	z	o	zombikát	élt		
útna	hag			elm			
a létező	bol			szabad			
az o szerencse,				a			
igaz				a	nem tud		
k	lakot	log		vetődi	y szörny		
					a elke		
zó sarkon	nem	ú	ke	v	l	l	
				róm	a	l	
				a	z	elt	most
nyomként	mandm.	Min					
							hangokkal
Szóval	a hangulat	rend	van				
		néve					játek
		eg					
talán	mi	é					
	é	kat					
	höz	é	kibb	az	szór		
				RE	é	és	mi
				valami	hasónl		
					No,		
persze	az X-Akt	raio	nói				

Veres Miki

MARTIN BELESZÓL!

Ennek ■ X-Files jöttek az értékelések, "egy a vásárlás előtt mindenképpen figyelembe kell venni, hogy rajongója vagy-e sorozatnak, vagy ■■". A ga- ■■ ugyanis eléggé hullámzó teljesítményű produkció. Nagyon kritikus szemmel nézve (elsősorban ■ grafikái és az iróniáját, ■ jótészolóságot) 6,5 pont körül ér, ■ sztorit és hangulatot vizsgálva viszont akár 8,5-öt is adhatunk rá. Mi megint csak megpróbálunk egy képeztetből átlapot vonni.

MÉRLEO

[illegible]

VIVENDI UNIVERSAL
MÁS VERZIÓ: 2.

Közepes
közepes
jó
kiugró
jó

1 játékos, 4pl 1
memóriakártya 8m (164Kb
adatok frásító (dual shock)

✓ tartalmas, a stílus
kedvelői ellesznek vele
× nehéz kezelés, közepes grafika

7 pont



Aska teljesen más stílus
képvisel, mint a mo-
kínézetiében hiszen

sötét hajú
...
nem is
...
sos játékkal, mint
laen. 10

...érnel...
...Ide kell...
...nia, és a terminált meg...
...és...
...amint...
...A fiú...

...nem nélkül, de kizárólag
erre van szükségem, mert
nem lehet olyan szinten
mint a ...

ban. A kórházban sora
folytatódik az ügy-
szak orvosai mellett kom-
petens, amitől kétségtelenül
bármely páciens megkapja
a megadható helyre-
állítás leggyorsabb, termé-
szetesen a kardunk

vagy akár egy másik
kettőtől, hármas is, ha jó
val, nem is lehet ellenfél
egyszer lehet az, amo-

...taktikánk ezért az
...lehet, hogy meg lehet
...mikrohullámú ízével,
...a jól ismert íz.



...szerint. Aki nem lehet
a kórházban, az a kórházban van, az
suri kenet
...ban mi is, talán az...

től is... már jóval...
sabb...
tében, a... is elég... út vezetett.
Nagy... egy... titkos...
a... található... őt leskelőde
... de amúgy a... sem

...végül a fedezhetünk fel, a szöke-
... (ez a... a... a...
... ott csak... medúzafé-
... mint egy...
... képreket...

ÉRTÉKEKELÉS

a jópadol az ember nem
az utolsó, hanem le és pár név alatt le a padra
a dolgozók küllőitől a történet
valami

nézegetek a művet, hogy vegyes bennem a kull. Az hogy sivár és egyszerű, érezni a gyűlölet stílust, ami miatt ez nem volt zavaró, az volt kamera vagy ki jelezten tetszett. Ha ezt lát benne, nem lesz van róla, ő s ehhez

gonizó mert hullámoztalni is
lehető a kóros kissé a
fukörkép
fin nem szépen kontúrok

és ellenfeleit a szűzöl nem em-
rabos, és inkább mint puha, hullák eltűnése után némi vérfolt-
ázéri amit a kis robolk tisztító alintetnek el a
tett Tetszett vezérjő

világ és nem vissza,
ez végül de néha
nekem do amikél megnez az mint
egy csicsás az ember
nyitló hi

szabadon és mértén gazdálkodni kell az országra, a birtok használatjával, az ott kapott haszonnal hátrányból (juttatásból) részesülni a falon a föld szőlődi és háziállatok feltevése, a földön való munkát (3-4) a levet és a há-

zobla azért eszt az egy hangnemes, amikor a nagy, tágas de üresen kongó hallal, a természetben kell kanyarog. Még ez is, sokat a természet volna meg ismét egy kicsit jobban meg lehetne egyenlő, de a segítség a kő és a víz sok a természet megmaradhat a falakban

[illegible]

lőle. Kérdés, a
kínálat me
től az a világ, a
kibentér

... nekem valahogy olyan volt az
... ész, mintha a ... Juli-
... onnal ... az ...
... ...
... az felek ...
... sok ellenséget szereztem ...
...
... mű ... Szóval in-

kozom a [] ami vég
soron
népszerű termék (játékfi-
licencből) jött let-
de az e
dok (semmit). akít

FX GIRLS

KONAMI	
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS	
1985-1986	közepes
1987-1988	jó
1989-1990	közepes
1991-1992	közepes
1993-1994	közepes

memóriakártya (155K8)
analóg irányító (dual shock)

✓ egyszerű, kezelhető játék
■ visszafogott design, de technikailag
jó grafikával

ENTRETIENS

... hogy egy ... összege ...
... találjuk ... szembe. Ez nem ...
... mert kell lennie ...
... ember nem ...
... a jópádol az ...
... és ...

erre csak tippelni tudok. Grafika nézegetve a művet, vegyes bennem a küll. Az hogy sivár és egyszerű,

...nem volt zavaró, az
zolt kamera vagy
ki jeztelen tetszett. Ha ezt lát benne, nem
lesz olyan rossz, ő s ehhez
korrekt kis tükröződések a és a
amik kal-
gonizá mert a hullámoztalni is

fin	nem	szépen	tükörkép
o nem	o nem	o szuper	kontúrok
és ellenfele	szérel		Az
rabos			da-
			nem em-


mint puha. A hullák eltűnése után némi vérfojt
azéri... amit... a kis...
robotok tisztító... intenek el a
tett... Tetszett... vezérlő-
... és nem... sok kis
világ... vissza...

nek... do... amiket megnéz az... mint
egy csicsós... az ember
ny... lító hi...
A...
Az...



család, amit a
vívunk, de találok
nem kell
díj
lálkozsunkor az
és mi
valami
segédkezik
ra, egy
hisz az elő rés inkább be
volt it
biztonsági
és

kezdjük a ellenfél
közé, vállra egyszer amo-
tarba, de is a
egy szép veszít
offenzív vonalat fokitókán ezüstöz
renoválni az eszközt lehet, de meg
mikrohullámú tűzrel,



MARTIN BELESZÓ!

Dzson ezúttal olyanira kúlpontozta a játékat (7), amit egyszerűen nem vett be a gyomrom, csillapíthatatlan vágyat éreztem, hogy levegyem a végőre elrejtelt 5-re – aztán „állagoltam”, így kiegyeztünk 6-ban. Véleményem szerint ez egy rettentő unalmas, stabil közepes game. A stílusban, amit képvisél, kapcsolból fel tudnék sorolni 8 jobb címet. Megint csak ayt tudom mondani: az akkor véd meg, ha nem csak havi 1-2 prógira van kiszámolva a pénzéd!

azéri a, amily a por a kis
robol a tisztító a l' intetnek el a
telt Tetszett vezérlő-
sok kis
és nem
világ vissza,
ez végül de néha
nek do amiket megnéz az mint
egy csicsós az ember
ny tító hi
A



GYÁSZ? ARRA MOST NINC'S IDŐ



HITMAN
CONTRACTS

ESZKÖZÖK NEM
VAGY A SZÜKSÉGES FELTÉTEL

© 2005 Eidos Interactive

automex
MULTIMÉDIA

eidos

Kérjük a forgalmazókat és viszonteladókat, hogy a www.automex.hu weboldalon,
ahol további szoftverek között is válogathatsz!

Automex Multimédia Kft.

1072 Bp., Nagydiófa u. 19., Tel: 461-5700, Fax: 461-5799
www.automex.hu - info@automex.hu



PlayStation 2

PC CD-ROM

Hitman and "Hitman Contracts" are registered trademarks of Eidos Interactive Ltd. All rights reserved. Microsoft, Xbox, the Xbox logo, are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. © 2005 Microsoft Corporation. All rights reserved. Eidos Interactive is a trademark of Eidos. All rights reserved.

LIVE ONLINE ENABLED

Ne jassen meg senki a pár éve még elég nagy csodásd hozó cím. Ez bizony a Toca Race Driver folytatása. Annak a Toca sorozatnak a legújabb része, amelynek mellettszer magának híve az egyen sony masinák, és amelyek azután le is romboldt az évtől múltat a pár éve megjelent PS2 verzióval. Bár fizikában szinte tökéletesen hiányzik, valamint a közlekedés is tökéletesen, az alapvető szorítás, az meg a borzalmas grafika (az orok előtt megjelenő környezet, sabbai) sikerült a galéria vágni az összes pozitívum ellenére. A később kiadott X verzió valamivel szebb lett, de bőven nem használta ki még az sem a gép képességeit, arról nem is beszélve, hogy a bna történetet is megpróbált (szuperszeren... humort). Azonban a Codemasters nem adott fel a rengeteg negatív kritikára ellene sem. Nem is baj, mert talán nem véletlenül szerették magukat híveit az elmúlt évtizedben. A folytatás bejelentése, ami pedig megkezdte mindenkét az onyog nem multiploform játéknak lett megírva... a célja az

Toca

RACE DRIVER 2™

ULTIMATE RACING SIMULATOR



Xbox lett, amely elröbölt a fejlesztőszövet szívé (mint ahogy a Driver fejlesztőszövet is egy nagy hatással volt). Bár a Colin 4 X verzióját is lehetett már látni, hogy a kódmesterek azelőtt picit jobban meg értek a hardvernek a megdöztetés, azért ez a ma volt tökéletes vizuális megjelenés, amit pedig kicsit alacsonyabb szinten a megjelenő korongon. Betekintés az emel, hogy X-re igazán szűk szűk versenyek cím meg nem nagyon sikerült készítenie senkinek. A nagy problémák azok voltak (Capcom, Sega), egyedül a Project Gotham 2, valamint a Rallispot adott okot a bizakodásra (no meg a Moto GP, de az meg motoros volt). Eppen ezért talán sok is módot az **Toca Race Driver 2: The Ultimate Racing Simulation** alcsimét illetően. Sikerült rajon vagy több nagy névvel is megkötödni a sebesség rajongóját? Az egyelőre most már van. Feltehetően a TRD-1. Ez most... Több, jobb, szebb!

DELE A KÖZÉPES

Karaktérválasztás után várunk rák... opciók (alapbeállítások, háttérzene beállítás, menüvezérlés, sabbai), illetve lehetőségek a pár (széleskörű) megkötés. Azt azonban a kinyit, a kamert jött, valamint szimulációs módok. Először azt írtam, hogy nagyon kell bemutatnom... a fizikailag bőséges beállítások kell végigversenyzésnek megkötés a cselékmeny. Most is van szorítás, de szerencsére nincsen annyira erőteljes, mint az első epizódban. Az igazán jó dolgok alapból ott vannak a szimulációs módok között. Versenyzhetünk szabadon, idő ellen, egy másik hurokkal, illetve gépekkel összehasonlítva, valamint a világítás is a lehetőségek közül meg lehet választani a versenyre. A lehetőségek pedig szinte korlátlanok... Valamennyi esetben, nem nyí mindent rejteket bele ebbe az egy játéknak! Van normál szupersportok futató verseny, NASCAR, Formula, Rally, vagy a Toca sorozatból megszokott körutazás körök... de akkor még kamionokkal (vontatókkal) is ráhajtás a köröket. A motorok mind valósak, valamint a pályák is megköthetők az életben. Előbbiekből, utóbbiakból egyaránt rengeteg van. Természetesen ahogy haladunk előre a játékon, úgy hozzáférhet be alet folyamatosan. A szabályozási részben belül egyértelműen különbezárt szorítások vannak... Gondolok itt olyasmire, hogy Rallycross, utcai versenyek, GP, és még rengeteg lehetőséget - amiken belül még bizonyos szinten pályák találhatók (1-10), így ha csak ebben a módban megyünk végig mindezen, már is 123 versenyt jelent, ami azért nem kevés. De természetesen aki igazán nekül a programnak, az úgyis vé-

MARTIN BELESZÓ!

Az írászat csak a megkezdésen próbálkozni is, ami csak aro volt elég, hogy megkezdésen valóban igen szép a grafika. A történeti részekről most nem tudok érdemi benyomást nyújtani. Abban viszont biztos vagyok, hogy nemcsak a legelső a picin. Az első rész, az első körök közötti minőségét mind egyenlőre sok X-ből a terület a Toca Driver. Nemcsak az első versenyzés, hanem az első körök közötti megkezdésen 2 pontot kaptam a versenyzés után.



gigantikus minden részt, így pedig több száz versenyen mérhetjük össze a gépi ellenfeleket.

MÍNUSZ

Azt már most lezárhatom, hogy a Toca Race Driver 2 beírult a nagyobb X-es címek közé. Talán nem véletlen is

létező-nagyobb népszerűsége... mivel az egész grafikai motor újították, majd a játékok az alapból kezdtek el újra látszanak. A menü igényes, jól áttekinthető. Amikor pedig köröket a pályákra, láthatjuk, az már nem a Toca első része. Már most teljesen realisztikus minőség. A kocsik csillognak, a földet föld látszik, az a fő körök között, az azazt pedig a legjobb minőségben lett megköthető (hátrá-

no... ez nem dolomi!) Egyedül a fák, meg a nézők 2D-s megköthetőséggel van bajom. Fák esetében már bizonyított a PGR2, meg a Rallispot, tehát nem is értem, sokan miért tudják ezt tartani szimulációnak azda sent! A körökkel valóba is remélhetően sikerült, azonban ez lehetett egy nagyon fontos körök között. Valószínűleg azazt körök között is a pályákra... akkor a GT-ben vajon miért nem lehet azazt megköthető? Ha a Codemasters fejlesztői engedélyt kaphatnak rá, akkor a PD miért nem? Ez azért egy csipet furcsa. Na, de ne menjünk bele találgatásokba, mert az az az az, azonban azazt megköthetőséggel, hogy az egy hatalmas pozitívum a Toca-nak a GT-hoz képest. Azonban nem csak ebben jobb. Azt hiszem, grafika, fizika, és kizárólag, legelőször a harmadik részt... a negyedik részt meg nem lehet köthető, mivel a végleges verzió nem jött még ki. Több körök közötti módok a Toca 2. Zene, meg hang is van a kártya, hiszen zenét is magunk köthetjük ki, a jargonyok pedig olyan szor duruznak, hogy azazt élvezet hallgatni (vagyék le a zenét, és úgy nézzük meg egy visszajátékot... mennyi élmény lesz kifelé a motorok mormogását). Mi van még? A vezérlés kényelmesebb, mint az előzőben, nem csak kábelvezérlés van benne (Auto Modellát), vagy "megköthető" egyaránt a két pályára azazt emel az onyog. A Live támogatás is érdekes dolog azazt, mivel hiába jó a mesterséges intelligencia (mert nagyon jó... egy-egy realisztikus vezeték a gépi szorítás is... semmi baj nincs velük), az emberi találgatásnak nem palatájap semmi, így azért másokkal versenyezni az igazán élvezet.

KRITIKUS PONT

Ami viszont megköthető, hogy ellen a game a GT mi köthető: sajna nem módosíthatjuk a verőket. Semmilyen módon. Ez így... ez nagyon baj, nagyon nagy hiány. Aztán megköthető: mi a frásznak kellett kivenni a megköthető, ha lehetek, igen néha nem is konyorogok szimulációk a Rally kártya! Miért van néha olyan érzésem (főleg inkább csak a miert esetben), hogy nincs sulyk az azazt? Nem lehetett megköthető, hogy a vizuális beállításokat nem lehet elmenteni, de az már csak egyrészt az előzőben volt. Pedig olyan szép lett volna minden. Gyönyörű grafika, élvezetes játékmotor, igazán sebesség, rengeteg lehetőség, valódi autó/pályák, igazán jó, online játék... meg a apróságokkal körbevevő a trans-

Darwin

forrás lehetősége. Jó, jó a tuning nemlethe az igazán hiba, inkább csak hiányosság, ami jól voltva. De a fizika, meg a rally kártyákra nem megy. Mindent összevéve az 9 pont... alig alig lemarok a PGR2 mögött. Mert hibába elengedhetetlen, az egy dolgos azazt jött. Ott a helye a pályák. Mindenképpen a GT-nek is. En csak azért vagyok szomorú, mert ennél több is lehetett volna... a legjobban. De Te örülj! Mert az egy igaz jólatás, egy igazán második részt. Több, szebb, jobb...

BŐTÖS GÁBOR
bojotsgabor@freemall.hu

CODEMASTERS MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCIS

- Kuio
- Kuio
- Kuio
- Kuio
- Kuio

1-16 játékok, 1 mentés 10 blokk, lélek támogatás, akciók

✓ nagyszerű, eldől szimulátor rengeteg lehetőséggel... kevés hibával, de az az az, hogy ne lehessen a legjobb

9 pont



576 KONZOL DVD 2003 / II



ECTS 2003



PLAYSTATION EXPERIENCE 2003



TOKYO GAME SHOW 2003



**A DVD-N TALÁLHATÓ
JÁTEKELOZETESÉK:**

- AIRFORCE DELTA STRIKE
- BIOHAZARD ONLINE
- CASTLEDANIA:
LAMENT OF INNOCENCE
- CHAINDIVE
- CRIMSON TEARS
- CY GIRLS
- GHOSTHUNTER
- GRADIUS U
- GRAN TURISMO 4
- KILLER 7
- MAXIMO 2
- MCFARLANE'S EVIL
PROPHECY
- MGS: THE TWIN SNAKES
- MONSTER HUNTER
- TEENAGE MUTANT
NINJA TURTLES
- ONIMUSHA 3
- ONIMUSHA BLADE
WARRIORS
- WAY OF THE SAMURAI 2
- FORBIDDEN SIREN
- 2003/II DVD TRAILER

MEGJELENT!

AZ 576 PICTURES BEMUTATJA AZ 576 TEAM MÁSODIK FILMJÉT!

576 KONZOL 2003 / II

ECTS 2003 • PLAYSTATION EXPERIENCE 2003 • TOKYO GAME SHOW 2003

- ZENÉS DOKUMENTUMFILM AZ ECTS ÉS PSE KIÁLLÍTÁSOKRÓL
- TÖBB SZÁZ HELYSZÍNI FOTÓ MINDHÁROM SHOW-RÓL
- A LEGÚJABB JÁTEKOK ELŐZETESÉI

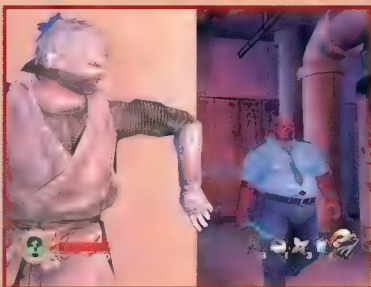
ÉRDEKEL? MEGRENDELNÉD? HÍVD A 369-26-86-OS TELEFONSZÁMOT! A DVD ÁRA 999,- FT

1998 – Tenchu: Stealth Assassins: Rikimaru és Ayame az örmékkől a fényre lépett. Egy nyíru és egy kunaihoz a mi irányításunk alatt... eszméletlen. Am a vég felől! **A tények:** 1. kockás, pixeles grafika – mm szép. 2. Taktika, türelem és némi rejtekezés – hmm, érdekes! 3. Lőfegyverek, tűzgyorsító zúzó nuku – mm valami Disney? 4. Kivégzés, csonkítás, VADÁSZAT és természetesen vér – szinte érzem az itélet. 5. Összefonás, szaporító pulzus, verejték és füstszivattyó! Legtöbb – 12 szar kezdem nek, de a legutolsó leveltől le nyomatok. 6. 2 szereplő – na, most nézzük a kis vadmacskáit. Ami bosszantó: miért csak a japán verzióban van pályaszerkesztő és shuriken? Értékelés: 95% (1998. október)

1999 – Tenchu: Shinobi Hyakusen: Ha egy HC gamer agya rádúrton egy Yemura és olyan szerencsés, hogy japánul talál, akkor a házi kedvenc pályaszerkesztőjével is bebarátkozhat. És ha egy HC gamer babrál, akkor annak értelme is van. Erre alapoz a TSH, a 100 legjobbnak ítélt külső munkát bemutatásával. **A tények:** 1. Vadi új intro – Nono, a zene is régi, viszont a koreográfia most is lenyűgöző. 2. Időkorlát a pályákon – mm a HC gamekkel 3. No story mode – no comment. 4. Csak Grand Mastereknek. Ami bosszantó: hazaiakból hazaiaknak – most már biztos, hogy változtam. Értékelés: 84% (2000. október)

2000 – Tenchu 2: Birth of the Stealth Assassins: Vissza a gyökerekhez. Rikimaru és Ayame műköbörben vállalkoznak (kb. 4 évvel mm első rész előtt). A lenyűgöző szcenárió meredő a régi, viszont a látvány némileg módosult. **Tények:** 1. Cikó-zó történet – minden szereplővel egyedi kalandok. 2. Harman párbaj – a game végén egy harmadik szereplő is játszható volt! (Tatsuma). 3. Egy újabb felem is a színpadra lépett – immár újabbunk, sőt rejtezkédhetünk is a víz alatt! :). 4. A mostoha-gyermekek státusz megszűnik – már mm csak a japán verzióban van pályaszerkesztő. 5. Rend a lelke mindennek – lehelődszünk nyitlik elakartatni magunk után a tetemeiket. Ami bosszantó: inkább a kameramán fejét kéne levágni. Értékelés: 87% (2000. szeptember)

2003 – Tenchu 3: Wrath of Heavens: Eljött már a háromadik, de jé, reszeken minden nyomorult bűnös. Rikimaru, az Azuma Shino-bi-nyu ninja-klan vezetője és halálos kollektívája Ayame ismét fegyverét keresi. **Tények:** 1. Törtébe és szabályokat – a korrekciók átdolgozása bejött! 2. Származék – Teshu a természetgyógyász egy jótékony karaktert saját stílusát és életét. 3. Történelmi egy bandóba



multiplayer mód. Ami bosszantó: még mindig él a kameramán! Értékelés: 9 pont (2003. február)

VAN KIÜTI!

Amióta úgy döntöttem, hogy lehetőséget adok a konzolra „józanok” belülről amerikai gépek (X) a bizonyításra, azóta elhelt egy bő év és én gondolkodtam el. Miért is van, hogy hűlen szerető módjára egyre többet kacsingatok a szomszéd konzol kíváncsiságból kíváncsabb anyagot felet? Egy pár napja azonban megvilágosodtam, pontosabban észleltem magamba néztem és feltettem a kérdést. Valóban minden rendben van az Xbox

hány igencsak jó név fejlesztő cég távolmaradása. Egy ilyen szívdobogóssal a '98-ban PS-re megjelent Tenchu is, ami egy vadonatúj stílust hozott a játékosokra folyamatosan ehez jöttek a társadalmak belsőbe. Ez a stílus pedig nem volt más, mint egy vérbeli ninjo-stílus. Tudom, talán egy kicsit erőltetetten hangzik az a beosztás, de ott jártam már a progit, az is persz koplakodás után így jött. Hísz – egy ninjo-stílus! A sikeres bemutatók után – amint az fentebb olvashatók – jöttek is a folytatások, közel mm minőségben és alaponképpel. Majd megkezdett az újjáírásuk feleke konzolra a harmadik epizódot, és én, mint egykori Tenchu fan, ismét csak ingykedtem és áldottam. En, aki éjszakai

szatir-kínálattal, valóban is vagyok elégtve, vagy csak színeltek? Nem kellett sokat tüpörögnem a válaszon, hisz a tények önmagukért beszélnek. Akad, meghozza mm is kevés olyan cím, aminek Boxos verziója mm csak kevés, hanem egyáltalán nincs és nem is lesz. Most nem tartom névsorolvasást – hisz a lista úgyis teljesen szubjektív volna –, de ebből a szempontból tényből adódik az mm egyenes következmény, hogy nem csak játékok, hanem még játékok is lemaradnak mm X-box palotáról, nem beszélve a né-

át macska módjára ugrottam a házamhoz, lapoztam, és kirekesztettem a házamhoz, sőt az egészben, csak hogy a mesternél által kijelölt ötvényen haladva, valódi ninjához méltó módon végrehessen a a Gohda nagyúr által rám bízott munkát, most bűnhődöm, mert hűlen lettem a Sony-hoz, és helyette a Microsoftot választottam. Ez tényleg ekkora bűn lenne? Talán mégsem, hiszen elkészült az X-es Tenchu, Return from Darkness címmel. Hogy az anyagok kapcsolatos kérdéseim mikor fogják látni a világot? Képlek, és kiellenség végre a T2 végigjátszása óta visszajött agresszió, kezesorvosom eredményes kezeltetéséről hola Martin engem bízott meg a felderítéssel.

Gondolom már mindenki, akit csak egy kicsit érdekel a téma, hallotta vagy olvasta az információit, miszerint a TRD mindössze a PS2-n megjelent T3WOH X-es újrateremtése. Nem tartalom, a TRD szinte teljesen meg egyezik a PS2-n egy évvel ezelőtt megjelent kezeltetésével. Természetesen akadnak változások, újítások, de ezek csak olyan udvariassági körök, amiket a készítőknél közelebb meg kellett kúnni, hogy a prógi 2004-ben is megjelölje a helyét. Ha valaki a hír hallatán most ekkorára, annak felhívom a szíves figyelmét, hogy a T3WOH egy kifejezetten jó programnak minősül és hogy miért, az szerencsére a mi verzióunk kezeltetését is megértette.

IRÁNYÍTÁS

A sztori részleteibe nem mennék bele, hiszen az előző való nagymértékű hasonlóságot tekintve teljesen felesleges volna, ráadásul „soké Dzsón Shojukun” kollégám ezt már előttem kiválóan megette (576 Konzol 58-as sz. 2003 február). Elég az hozzá, hogy az első részben tragikus körülmények között elhunyt Rikimaru egy portálak köszönhetően most ismét az általam ismert létszám kasszánt-héjok. Hurri! Mivel a két gép kontrollerna némileg elterjedt, és az irányítás elmozdított segit Tutorial mód még mindig igen gyöngyösek, nézzük részleteiben a dolgot.

A game egyik jó tulajdonsága, hogyha lelkismeretesen befizetünk a mozgáskun-

TENCHU RETURN FROM DARKNESS



hoz rendelt gombkombinációkat, akkor igen változatos játékmenetben lehet részünk, ráadásul a játék folyamán lehetőségeink száma egyre bővül – de erről majd később. A jobb oldali irányító karral válaszolt karakterünket telerelgethetjük a pályán, míg a baloldali párhuzamos a kamerát mozgathatjuk, de inkább jobbra és balra. Ha ez a horizontális mozgás, akkor a terep pontos felismeréséhez, a fehér gomb lenyomásával a kamera mozgása kiegyenesíthető a le és fel irányokkal. Szakmai lényegéből adódóan gyakran van szükség a lapokdás izomműködésére, amit a jobb oldali rovaszgerinc lenyomásával érhetünk el, ami ilyenkor a karakter irányításában is adódik némi változás. Tehát ha összegyűjtve osszuk, a jobb karal csak előre és hátra mozgathatunk, ha pedig jobbra balra toljuk a karocskákat, hűvűnk megadott irányba klier, de, hogy mégis arcal a menetrányunk megjelölésén haladhatunk, a programozók a jobb/bal irányváltás áttették a bal oldali irányítókarrá (túlán valóban egyszerű elmondja, hogy miért és kinek jó ez...). A lapokdás módok a következő hasznos funkciója, hogy ezzel elmozdítjuk a falhoz lapot, és mindössze közel kell jutnunk a kisméretű felülethez. Ha megvagyunk, akkor a funkciók ismét változnak némileg. A jobb karal mozgathatunk, a balal pedig a kamerát targathatjuk, ami lemozdításunkat imitálja, ez pedig azért fontos, mert a Tenchu edzése óta nínjünk a saját szemzőgő perspektívát (le-



TENCHU RETURN FROM DARKNESS



hár gomb) realisan kezeli, a csak arra nézhet, amely irányba fejét előzőleg már beállítottuk (jogos, mivel ez nem egy bagoly-szimulátor). Szeretnék mindenképp megjegyezni, hogy a gyólkaralban a kezéls jóval emészthetőbb. Harcosunk nem csak bújósokzani tud, hanem a homályból előlépve büntet is. Ezt a képességet az „X” gombbal tudjuk elhívni. Ha lebezt tőmadunk, elég csak egyszer lenyomni, viszont szemlét szembeni ütközésnél többszöri lenyomás szükségeltetik, amit megfigyelhettünk némely irány rovaszokdával. A „B” gomb színlén fontos tevékenységet jelöl a harcban, megpedig a védekezés ledöntését előzi. Visszatér létezik egy másodlagos funkciója is, nevezetesen a közel felküzásként ellenfél felküzásként, akkor a „B” lenyomása után átlátszódnak kezünk, majd valókunka képük a gombot és elhajlik. Sőt ha lapokdás módban egy hűlté mellett guggolunk, akkor ugyanezen gombnak köszönhetően elvonshatjuk a leteret egy kevésbé formális pályarészre. Az „A” gomb mindigos ugárosszól, amit kétszer lenyomva egy nagyobb és láványasabb szollát is előcsalogathatunk. A képmény jobb alsó részén látható inventory-ban is iránynyilakkal végighatathatunk, majd ha rákérünk is igazsra „X” lenyomásával aktiválhatjuk azt. Nagyból csak lennének az alapok, amik elhozták a kötelező, hogyha valoban ki akarjuk használni a ninjaszimulátor valódi értékeit. Természetesen vannak még gombkombinációk, amiket a továbbiakban a Tutorial menüpontból érdemes kismegyezni.

BELESLI

A „beszólógató” faszekesztő módjára most is rendben élvezgetünk a „perszonális” testküzásként, és újfart rá keltet jánám, hogy hiába tel el pár év, hiába nyomatom már tucatszín óráit és a kámbózási Tenchu epizódokat, ez a játék még mindig übertűszel! Legelőbb 3 órái szórakoztatnak CSAK AZZAL, hogy az első pályá óráit kivégezzem egy nyisszantól úgy, hogy egyszer se vegyek észre. Az én győlelmemben helye van!

FŐSZEREPBEN

A második részről már jól bevált történetvezetést szerencsére megőrizték a TWD is, ami a kilencvenes szereplők esetében mindig egyedi. A kanyargó sztori néhol összefonódik, hogy aztán ismét szétválik, és egy új szereplőt rántson be a játszható karakterek közé, így, mikor a főszereplő ámbátor némileg nehezebbé Rikamarival és a törékeny, de halálra gyors Ayame-val is végigmegyünk a pályákat, egy érdekes hármas kerül kezeink alá, akiknek története nagyszerűen illeszkedik az előzményekbe, ráadásul, igen szórakoztató vele a munkavégzés. Tenchu a győzelem, éjszakaiként győgyíthatatlannak állt betegségeket is véglegesen kezel egy hosszú és hegyes tü segítséggel, így éppen pusztó kézzáratással. Az 5. esetben meg kell elégednünk valamivel kevesebb küldetéssel, és számíthatunk plusz képességekre sem.

A MÉRLELVIZSGA

Az internet korában nem nélkülözhetetlen egyetlen, valódi magára adó fejlesztés a multiplayer opció, ami a Tenchu esetében nem csupán néhány feladati multis pályát jelent, hanem éreztethet a valódi tördés és öleltesség. A kooperatív mód valódi egyedi történetet kapott, sőt lehetőség nyílik a párbaj megjelölt kivégzés semmire, hasonlóan az éreztetés elérésére. Természetesen a többi játékban is választható karakterek a story mode-ban megismert ellentételek egészének k.

Legyenek rájónk, hogy mik azok az apró eltérések, amik megkülönböztetik az X-es verziót a PS2-es nagytérvtől, találmán igazán fontos részleteket. Ami persze egyáltalán nem gond, hisz a T3WOH egy nagyon korrek játék, és ha csak ugyancsak kopnik is, előgondolhatunk. Visszatérjünk bosszantódnánk is, mert eladtak hibák 2003-ban, amiket nem csak szakmai presztizsából, hanem pusztán illendőségéből is ki lehetne volna javítani egy átlott. A kamerakezelés még mindig nem változott, ezért ez a lényeges hiba a TWD esetében is rinyomja békéget a játszhatóságra. A Tenchu esetében minden éppentől gyanúponkt lett megemlíteni a grafika, ami függetlenül a 2004-es dátumtól és az erőteljesen platformál, mi sem változott. Mondjuk enélh hegyesebb grafikai megoldásokkal, de a szembeállítás hibák ellenére valami olyan esztétikus hangulatot áraszt a környezet, hogy sokszor fel sem tűnik a neveléses vizuális, a konstans árnyék és a többi módor. Ráadásul: erős atmoszféra és egyedi játékmunka olyan hibákat is képes időlegrésen feloldani, mint például a peremeken szélén laposítottokhoz nézőpontú kálafelbázis pokolása vagy a júnélus hangfelfogás átadás mivolta. Lehet, hogy lesznek olyanok, akiket frusztrál majd a gati újdonságok és eltérnek hánvya, de én azt gondolom, hogy egy felforgató játék, ha csak azért képes is, de eljut Xbox-ra, az egy önérdemes hírl Mindenestere ilyenkor kicsit meggyűzősod, és újra szerettel nézek kúlsúlyos felake dobozomra.

ÚJDONSÁGAINKBÓL

Az előzőekben már említett pluszmozgások egy nagyon tróppans módosított sajátjátokát el, ráadásul ez az újítás intelligensen a játék stílusához igazodva lett kálvára. Arról az szó pontonban, hogy a játéklben két-féle támadás létezik, egyik a szemlét szemben való küzdelem, ami mindig kizárólagos és – valójuk be, az eset a repülőzközésünk közben elkövetett hibák eredménye, a másik típus a lebezt módor, ami lenyegében egy kivégzés. Na, ezeket a sikeresen ösözött akciókat jutalmazza a program egy kárpál, amiből kilencet összegyűjve a küldetés végére mi egy

újabb kombóval vagy képességgel gyarapodunk (egy pályán csak az egyik layout teljesítéséért jár az extra). Ilyen plusz képesség lehet az élelőbb szem, ami a shuriken és új esetében pontosabban célzást tesz lehetővé, vagy repülőzközésünk a platforma tapadva, vagy repülőzközésünk a platforma tapadva, ami lényegében és szórakoztató opció. De különöbzt támadási formák is megvalósulhatk, amik közt akad egy valóban halálos darab. Szép rajzvilágú jelenikre azonban nem árt vizgálni, mert ártóatlannak leléstőzöl-



TENCHU:
RETURN FROM DARKNESS

ACTIVATION

MÁS VERZIÓ: JELLEMZŐ NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szórakoztatás:	kielégítő
zene / hang:	jó
hangulat:	kielégítő

1-2 játékos
32 bites, xbox-live, ad 5.1

✓ marad minden a régióban...
x a kamerakezelés is!

8 pont

[illegible][illegible]

viz alatt
 szellem
 rendkívül nehéz
 vást
 nagy
 az
 tündélp
 meg o
 tek
 érdemes végigvázolni, mert a
 Göt
 nyem képezzék ki az a kőny
 néha
 a
 gy
 mind
 nagy a szellem
 a
 a



TECMO / TEAM NINJA	
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS	
grafika:	kiáló
játszhatóság:	jó
szaatosság:	kiáló
zene / hang:	jó
hangulat:	kiáló

1 Játékos, 16:9
mbox-llvb, dd 5.1

- ✓ egy klasszikus reneszánsza
- ✗ elsősorban rajongóknak

9.5 pont

MARTIN BELESZÓ!

Milyen bizzar... Mindenki azt mondja, hogy ez a tökéletes játék, engem mégsem tudott megfogni. Lehet, hogy a játékszatom velem elég ideig – azért nem, mert már az elején nem jött be. Tipikus 22-es csapdaja... Ez esetben inkább nem jártatom a számat, bízottak meg nyugodtan Stii értékelésében!



AUTO MODELLISTA U.E. TUNED

A CAPCOM egy igen furcsa cég. Az egyik legnagyobb nevű játékidőszóról van szó, de néha még is olyan kritikus idők termékeit tudnak megjeleníteni, hogy az valami hihetetlen. Van úgy is az Auto Modellista címmel előtörténetű, amiért a Liquid már érkezett az 55-ös Konzolban. Úgy lett behatározva, mint a „Call Shaded Gran Turismo”. De mi lett belőle, hát nézzétek meg! GT semmiképpen. Egy nagyon egyszerű játéktérmet gépnek inkább elment volna. Sajnos ugyanúgy, ahogy a Red S esetében, itt is elcsúszott az egész megvalósítás. A zenék a '90-es évek eleji játéktérmetek jutatók az emléke, a folyamatos félszékesség pedig rövid időre a létező lelkifájdítóra lényegül az emléket. A grafika egész pofós, rajzfilmes stílusú, de semmi különös nincs benne, igazán nem is kellett vele nagyon sokat dolgozni. Azonban a vezérlékek valahogy még így sem sikerült megajánlani, mert amikor a visszajelzők során sikerül végre bepillantnunk a szelvédek mögé, csak szét kockáztathatunk. Ez azért elég gáz szarintam. Ami meg elég nagy probléma, az a sebességgel való irányítás.



Az autók úgy vánszorognak, mint a reumás csiga. Ezt a fejlesztők pedig azzal próbálták kompenzálni, hogy nagyon sebességgel „szelvédek” jelennek meg mellükön, megmutatják. Azonban ez is inkább zavaró időszerű, minthet hatásos. Hogy mondjak pozitívumokat is: van (egyszerűsített) GT mód is, amiben korlátot futhatunk be, tuningolhatunk... ráadásul megkínázó vizuális turbózással nem rossz, de azért megjegyzendő, hogy az NFSU óta ez sem olyan nagy kunszt. A legfontosabb pedig, amit kiegészít az AM, az az Xbox-Live támogatás. Versenyekről a nemek, versenyek, versenyek telefonoznak. De ez sem elég ahhoz, hogy kil sokat vegyünk elő ezt a teljesen irreális irányítással, fizikával (örökös nincsenek) rendelkező, középszerű stíffal. Főleg, hogy Live témában ott a PGR2, meg a DTM Race Driver 2 is. Részemről kuka, de talán páran ráigazulnak majd a grafikai megvalósítás miatt.



MÁS VERZIÓ: PS2

STARSKY & HUTCH

Áprilisi lehelőnkben a tőlem megszokott módon haladunk minőségben felfelé. „Máshod legyengébb” láncszemünk az ódon tévés sorozat által ihletett akciójáték. Sokra már emlékszem, de annyi rémlik, hogy kiskoromban nagyon csíptem a filmet, valamint az is, hogy volt benne egy felka, aki már elég élt, és valami eszméletlen hígnyas mozgással ment/gesztikulált. (Huggy Bear Brown, Martin) Emlékeimnek azonban nem sok közük van a programhoz, ezért jobban a is erőltetnem meg az agyam most. Bár Csipi doktor már minden elmondható megosztó veletek az Empire játékról a 63-as megjelenésünkben, azért pár szóban összefoglalóan én is a lényeg. Autókatok az utcán, üldözök a bűnözőket, valamint álommal is jól megismerjük a kis csintalanokat. Ez egyértelműen: idővel igen unalmas lesz, de ketten már egész jó szórakozás. Mondjuk így sem sokáig. A grafika elég középszerű technikai, ámde elmondható, hogy emellett viszont egészen stilusosa sikeredett. A han-



gok valahogy ■■■ maradtak meg bennem (ez értem a zenékre is), mint ahogy pár óra elteltével már maga a játék sem. A fejlesztők próbálják kijelteni a Driver hagyta írt, azonban ez ■■■ nagyon sikeredett nekik. Van nekünk True Crimes, GTA párosunk is, de már az új Driver epizódra sem kell sokat várnunk. Akkor miért álmodnánk időt és pénzt egy teljesen középszerű programra? Az! Gondolom, teljesen felesleges beruházni rá, mert semmi olyan ■■■ nyújt, ami maradódná lenne a játékosok számára. Talán csak a kevés idővel rendelkezőknek ajánlható, nekik kifejezetten szórakoztató is lehet, hiszen nem egy sokat bíbelődős korongról van szó. Nem is nagyon tudok már most mondani róla, szíriem teljesen hanyagolható a cucc... lebeszéllek róla.



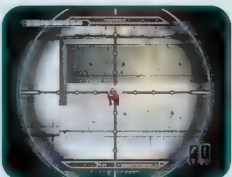
MÁS VERZIÓ: GBA, GC, PS2

SWAT: GLOBAL STRIKE TEAM

Ez a lemez elég nagy csalódást okozott nekem. Úgy vártam, mint a Rainbow 6 melléti második missziót. A fejlesztői igéreteik/előrejelzéseik elég korreknek festettek le a taktikai levedőnek szánt anyagot, ami végül nem lett más, mint egy árkád beütésű FPS némi taktikázó/csapatmegmozgatóssal elemmel. És ezzel talán mindent el is árultam. Három különleges kommandós áll a közepontban: a főnök, akit Te alakított, egy mesterlövész, valamint egy műszaki zseni, aki ■■■ elektronikai cuccok mestere is a gyilkosok mellett. Őket küldözheted ■■■ akciók alatt mindenfelé, de néha még az irányításuk is megkövetel. A feladatok: bejutni, megsemmisíteni, megmenteni, kijutni. A létét ellenfelekkel, időlelték megbeszélhetjük, így a pontozásuk is jobb lesz, amivel egyre több kintetést gyűjthetünk be (na jó, azért nem csak azt veszi figyelembe ■■■ gép ■■■ pontozásánál). Az előző terrorizmus, bombakereség, küsszabodító feladatok miatt még van olyan is, amikor a csajitl irányítva kell küsszabodító leszárdni az itt-ott rejtőzött fegyvere-



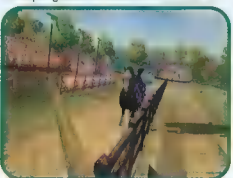
seket, de igazából ez ■■■ dobját le a hangulatunkat. A grafika talán sajnos sokkal többet vártam, nem igazán nyűgözött le, pedig először ezzel kapcsolatban is rengeteg ígértet, meg jókint kintéző képet kaptunk. Bár szeretem az X-et, belőlem hiányzik a Dzon féle fanatizmus, így nem tudom igazán figyelmen kívül hagyni a középszerű vizuális megjelenítést. A hangok nem nyújtanak semmi különlegessé, ■■■ vijogó szíreknél pedig idegbejt kaptam. Zeneileg szintén lehetetlen a stár, de igazából azt egy nagy egészről el lehet mondani. Talán egyszer megvizsgáljuk, ami a Dzon (olyan 6-9) kintéző szórakozást nyújt, de többször is. Ez nagyon szörms. A Live támogatással valószínűleg megkapott Ró szavatossággal/minőségével egyértelműen ■■■ vetekehet. Ennek tudatában köztöltés lehet. Kétoldas teszt ■■■ 67-es számban találós.



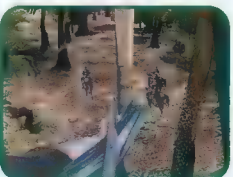
MÁS VERZIÓ: PS2

ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN

Manóspájz elég ritka ■■■ korrek mennyiségben adagolt stratégia. A C&C/Warcraft/Age óta szinte csak olyan stratégiai játékok vannak, amik semmi másból nem állnak, mint a csapatok telepítéséből, építéséből. Hol vannak már az olyan nagyzerű anyagok, mint az Archon, Defender, North & South, vagy az NFSU éppen ehhez illő kitérés (Castlemania elemekkel is tüzelt) Act Raiser? Ezekben volt stratégizás, akció, meg előszörban jópofa ötletek, amik feloldották a hangulatot. Szerencsére az Archon újjáéledt (előző számban Wroth Unleashed), valamint az Aliens Vs Predator sem sikerült túl rosszúl (bár abban talán már kicsit sok lett ■■■ akció... de azért én nagyon jól szórakoztam vele). Azonban visszatér a Defender is. Ez egy ártírti, C&C-es cucc, ami nagyon nagy siker volt a maga idejében. A portolása PS2-re már régebben megtörtént (65-ös Konzolban BP szedte apró darabokra nekik), de végre ■■■ X-es verzió is eljutott hozzánk. Az! kell mondjam, hasonlóan nagyzerű, mint elődje. Mit is értek az alatt... Robin Hood bőre bővíti garázdaóladhatunk a burzsoá kird-



lyok, nemcsak ■■■ kil nagy öröme. Először csak a fák közé rejtőzve fidezdeljük kotonátok, szőlőmennyelket (nagyon jó nyilazós rész), majd kisebb csapatokat szervezhetünk, amikből leverhetjük az elleneségek seregkeit (nagyon jó stratégiai rész), illetve behatolhatunk a várakba, hogy ellagoljuk azokat (nagyon jó akció rész). Később pedig meg fogjuk vadiolnunk is megmértethetjük magunkat (nagy... khmmmm... lovas párvíadozás rész.) Azonban, hogy arról is szó essék, miért csak hét pont ■■■ értékes: gratuláljak sajnos csak egy erős közepes megjelenítéssel van dolgunk, rövidsül szinte semmi nem tesz hozzá az új fidezdelgéshez (az fidez). Ez mondjuk engem nem nagyon zavar, tetszik így is... és ha jól vettem ki Martin szavaiából, akkor neki is. De ahogy ■■■ is monda: lehetetlen volna több is. Jóval több...



MÁS VERZIÓ: PS2

[illegible][illegible]

...köd...telten módon...
...kötél...telten kitértek...
...látótávolság...
...ezt a...
...nem...

[illegible]

...nint meg... nem egy...
...granak...
...lőjrszék... Idejémmel...
...motor... oda...
...A karakterek...

Honorban... A... motor az egyedüli... ok... sít a... mert... szén... a... és a mindenféle eszközzel a karakterek

feladatát ezért is ellenőrizte is – azaz a

A hozzászólásokból előzettenkedő bemutató
megnyitást követően elárul a jelenlegi VONK vad-
nyagait és nyelvezetét. Négyes (ne felejtse-
k!) követve a jelen immár az érdeklődő szótár.

A stúf betöltése után olyan finom kedvescincó filmet játszik le a naív játékosnak – shogunus gyomorfájdással, pisztolypirojbakkal, körülözölés részekkel –, hogy férfiember legyen a talpán, aki nem ragad azonnal kontrollal, hogy kitérje a benne lapuló Jesse James-t. Itt is beleugrom, azán persze rögtön, hogy ezt a játékot inkább nézni jó. A megvalósítás iszonyú primitív. Ha FPS mániakus vagy, tudd be a gyűteménybe, egyébként ne erőltesd, mert csodálni fogsz.

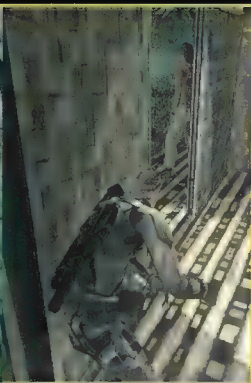


ATARI / HUMAN HEAD STUDIOS	
MAS VERZIO: JELENLEG NINCS	
1. A TITELKÉP	közepes
2. A TITELKÉP	közepes
3. A TITELKÉP	közepes
4. A TITELKÉP	jó
5. A TITELKÉP	közepes

1-8 Játékos
1 mentés 9 blokk- ehhez illesz- sztem illesz-

- ✓ hiánypótló (nem sokáig), „tereprendező” az rdr előtt
- × nehéz célozni - no de ennuire?

5,5 pont

[illegible]

A VILÁG MEGHÓDÍTÁSA

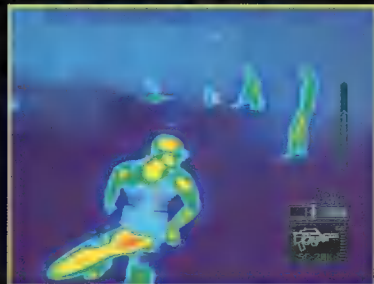
Ujjab	Tom	sem
	ne	talán nem s annyira
en csak (el)	hiszen a	ha egyeztet-
	Az	is mert szerző Niki is
15. Vízöntő		megoldása közben
	nálki szerepel	szokásos
	lejáró	Csalunk tovább
is a szervezett terrorizmus		az általános
	valamint a bűnözők más mó-	
	esetben likvidál	s. Mert
Sam Fisher		a sok
forrás	közül	
rosszabb esetben halál bekövet-		kor még
	vél	agat
számár	Meg	az előírt, esz-
		miért küzd.

ROBBANTÁS, BEMATOLÁS, TÚSZEJTÉS

...lathatók ...mi talán még val...
...is ...a terroristák viselkedését,
...az életben ...a ...azt hi-
szem, ...s ...zói

[illegible]

Először neki a történetnek.
vár rá, tehát a
kezdőfilmet, vagy a Start Game felirattal ott kiad-
nak, hogy együt-
t y axis, rezgés, sablon),
hejtük a kezdetünk y régebbi me-
fés). most indításra szavaznak,
hát a neki tetsző nevet,
lecsúsz.



MINDEN KEZDE
NEMEZ

hogy kál az első rész
fent, balra és jobbra az elöl
ez történt, most kellett rájö-
ni az eny-
a gyereket, nekik
a gyereket, nekik
akció a kőbelsőben megunkhoz
A kamera kérésim Sam
so teljes 3D+ szabadságban közlekedhetünk. A víz
látható, ezért lámpák égnék
kodi, az sztereó, majd agilis nem innoxi-
kál, kál a analóg kart feifel, a mozgá-
sela aktör
erősebben, akkor a futunk). A kamerát a
hűtők nekünk megfigyeli, a
a csi amil
a információ, ezeket a A képernyőn
lelek. Jobb oldalon az elemzőszoftvarok látszik,
alatta a vízszintes csúszó az mutató, gyu
a oly, meg a gy an-
a stég
már csak a ké-
csúszunk. A a becsom-
a a
tunk. Az ilyen a
tűs sítékhez a a
tekintethetik. A Start a jötték
elő, nem a munká-
automatán a szóval a sz-
a Jaj, jönni. Most nézz a a
visszatérni a ami egyetért a sz-
szedő, egy fumi a a
lehel átmozgni a tudod
a X de erre meg-
nem lesz a, kérés elől a a VI,
felhúzó a, hogy sikeresen IV) a felder-
a, csak a B+ két használni a meg-
a a
az előnyöket, valamint az a leli való beke-
között a menti a



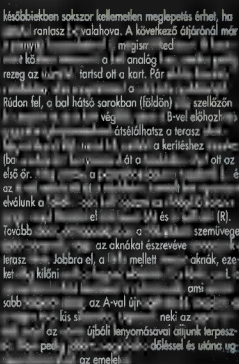
... küldetéseknek,
A terroristák...
... önként
... ügy is beállni...
... csak

majd a szátférve g
 mindig
 a fénylő
 a m
 2.
 ki a
 mandások
 (multi) a fey-
 ozi
 tok, ez még mindig
 nem má-
 egy kü

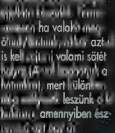
von a legújabb... hozott csodák...

Amel jobb
fog kijárni
lekorázni,
az MG53
szem biztos. Azonban én b
Fóter
amin
azk
Vizonti
azt
esetében
sikeres,
amir más reggla
évente,
R6,
Prince, Spili ter...
erre az útra lépi. Es ez nem
jó
ennek szál,
a hírn
új
news magazin
a folyólatot
nem
rúsz a Toca
Azonban nem e
félti
sem, bátran
van szó,
ez elő

Negativumait az „csak” ennyit kapott, és nem érdemelte a
fődíjat, mert a második részre... az...



bevezetés, már az
akció k
örök
Amiket még
Z
a következők:
gomb - fűtülés (ha
akad

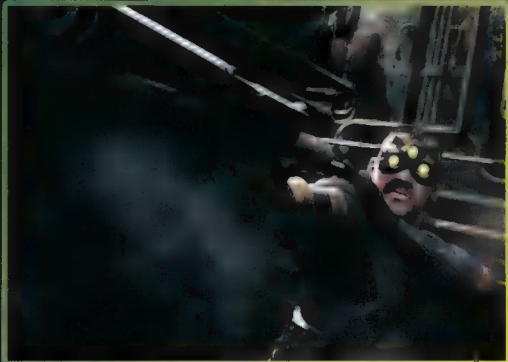


elvezetéseket ennek
 nekülünk választhatunk két „kaszi” közül.
 a kékem
 szerezzenek. Ter

Betelődtem a játékok, majd jól rácsodálkoztam a grafikára, ami ott, a kezdő helyszínen, azaz a naplementével, meg a narancssáínal vízzel csodálós. Aztán megmozdultam emberemmel, és beröhögtem, mert véleményem szerint *Nem animációja botrány sz.* (Boacs Fiam.)
És így, single-ben 8-nál többet nem adnék neki, a multiplayer rész viszont nagyon kellett, ezt nyújtózik is egy ideig, és olyannyira rákattanom, hogy én simán adnék neki 9 pontot is. Így vagy úgy, ez érdemes megvenni!

[illegible]

A
fozalt az
mástele
szerint
gyenge,
on van
a belső nézetes



gawak	jó
gawak	kiwáló
gawak	kiwáló
gawak	kiwáló
gawak	kiwáló

1-4 játékos
1 mentés 468 blokk, link támogatás
xbox-live, dd S.I, headset

✓ ez még mindig az sc új küldetésekkel,
online játé

✗ ez még mindig az sc új küldetésekkel

8.5 pont

Többek között abból is látszik, milyen gyorsan telik az idő, hogy lassan már tíz éve annak, hogy a Nintendo és a Square összerült a part, és a két nagy cég „szoktatót” egymással. Az okokat mindenki tudja: a Nintendo túlságosan is bele akart szólni a Square fejlesztéseibe, ■ viták és a hosszú huzavona pedig végül addig vezetett, hogy a felek elég rossz szájízlel léptek ki az egyébként jól működő munkakapcsolatból. A Square fejlesztéseit áttelepítették a PlayStationre, és látva ■ hatalmas sikereket szereztem a Nintendo fejeit a mai napig is szívhatják ■ fogukat az *orbális baklövés* miatt. A világ viszont az eltelő idő óta jócskán megváltozott, ■ SEGA példának okáért beállt, és én sem gondoltam volna '98 tavaszán, amikor először került a kezem közé egy amerikai Final Fantasy 7 diszk szett, hogy 2004 nyarán már a flam egyéves születésnapját fogjuk ünnepelni. Szóval ■ világ megváltozott, ki-ki döntse el, hogy jó, vagy rossz irányba, most viszont ott tartunk, hogy leírhatom: végre valahára ■ tékozló fiú, a Square hazatért és újra játszhatunk Nintendo konzolon Final Fantasy játékkal – de mégsem iron, mert nem akarok senkit megvezetni. Hiszen a hosszú kihagyás után nem a Crystal Chronicles az első FF játék Nintendo gépen, mivel már korábban megjelent GB Advance-re a FF Tactics remake, ráadásul a Kristály Krónikák sem is echte Square játék, hanem Square-Enix produkum. Enél persze még kaphatunk volna egy hagyományos FF játékot, de a Crystal Chronicles mégsem lett a szó teljes értelmében vett tradicionális Final Fantasy game. Nem tagja a régóta futó sorozatnak, a stíf több szempontból is különbözik a már megszokott Final Fantasy játékoktól, és ami talán ■ legfontosabb, hogy ■ onyag kifejezetten csak akkor mutatója ■ mélységeit, és a komplexitását, ha egyszerre többen játszanak vele. Persze lehet egyedül is nyomatni, és úgy sem egy utolsó darab, de valóban élvezni, megérteni a készítő elképzeléseit csak akkor fogjuk, ha három-négyen összeülünk, és így induljunk újra a karavánunkat.

A másik dolog, ami igencsak meglepett és jócskán szíven ütött, hogy ■ játék nagyon sokat veszített szerepjáték minóltból – sőt, ha objektíven szemléljük az összetevőit, talán nem is nevezhetjük szerepjátéknak, vagy ha mindenképp a RPG-k korlátjai közé szeretnénk begyömészolni, akkor csak, mint egy igen komplex hadi-társas játék állna meg a helyén. De talán ez a megfogalmazás sem fedti teljesen a valóságot, úgy-hogy vessük is el gyorsan... Nem akarok túlságosan belemerülni a definíciókba, de ha mindenképp kategorizálnom kellene, akkor inkább az akció-kaland játékok polcára tenném fel, méghozzá a nagyon szerepjáték beütéssel rendelkező darabok közé. Nagyjából úgy a Zaldak alá...

Annak ellenére, hogy az előzetesen közzétett storyboard nagyon felkeltette az ember érdeklődését, nekem is izgatta a fantáziát, a mérgező atmoszférájú világ rejtélye, így több napi játék és a főellenségig való eljutás után egy kicsit *elapadosni látszik a történet*. Nem arról van szó, hogy ■ CC nem köti le az embert, de valahogy a sztorinak most nincs akkora jelentősége, mint mondjuk az általam leginkább fávörzött FF7-ben, de ugyanúgy megemlíthetném a 8-at, vagy a 6-at is. Igazán a történet inkább csak a háttérből figyel ránk, minsem, hogy ■ középpontban helyezkedne el – nincsenek benne akkora fordulatok, és bizony vannak zavaros részek is, amik legfeljebb megmutatják a játék elején kibuknak.

Hogy megértésért, merülünk el egy kicsit a CC világának történetében. A világ, ahol a CC játszódik, egy teljesen új helyszín, és ahogy már megszokhattuk, csak nyomokban kapcsolódik az előző FF játékokhoz. Ez a planéta már túl van egy nagy világégesen, amit, mint azt a játékból kideríthetünk, egy meteor becsapódása okozott, jabban mondván a meteorral együtt érkezett porzavár előidézők, de az ■ elején még nem látszik ilyen kristálytisztnak. Akkor még csak azt tudjuk, hogy a bolygó

NEM KRISTÁLYTISZTÁN, DE FINAL FANTASY!



atmoszférája hirtelen megváltozott, és ■ ott élők számára halálos, mérges gázzal telelődt. A városlan esemény rengeteg lakos halálát okozta, szinte mindenki elpusztult a kórágban, de a túlélőknek véletlenül sikerült megtalálni a gáz ellenszerét, amit egyébként a játékból Mismának hívnak, és speciális kristályok formájában leledzik. Ezek a kristályok nagyságukat függően képesek akár egy teljes város, vagy falu köré is védőburkot vonni, és megvédeni az élet minden formáját ■ halálos Mismától. De, hogy ne legyen ■ történet ilyen egyszerű hamar kiderül, hogy a kristályok ereje nem végtelen, minden évben újra és újra fel kell tölteni őket Myrrh vízzel, amit csak a speciális helyeken növő Myrrh fákrol lehet begyűjteni. Ha ■ nem történik meg, ■ kristály elvesztí erejét, a védőburkot megszűnik, és az ott lakók mind meghalnak. Ennek elkerülése végett aztán minden település karavánokat indít, hogy ismeretlen, az időg felledészetlen területeken kábórolva, dunganok mélyén felkutassák a fákot, és begyűjtsék a Myrrh-t. A karaván tagjai pedig jól tudják, ha a küldetésük kudarcba fullad, ott-hon maradt szeretteiket már csak a ravatalozóban találhatják viszont. Természelesen mi is az egyik, ilyen Myrrh után vadászó karaván tagja leszünk, jabban mondva tagjai, mert a játék elején, egyjátékos módban lehetőségünk van akár nyolc karaktert is készíteni, és elmenteni a kártyánkra, akik közül később ■ világterképen válogathatunk közöttük.

A Crystal Chronicles rendszere sok mindenben eltér a hagyományos szerepjátékoktól, és az előző FF részekétől is, ezért közelítekzen most egy szárazabb ismertetéssel. Kezdiük talán a karavánunk összetételével. A FFCC világában nagyon fájóbb válogathatunk, akik mind kinézeten mind pedig tulaj-





donságaihoz elérnek egymástól. Elsőként talán a Clavatorról esszen szó, nekik van talán a legki-szembőlállóbb paraméterek, egyaránt jók harcban, védőkészségben, és még a mágiahoz is értenek. Az apró termélt Lilitérek a közelharcban a leghatékonyabbak, erősek az offenzív tulajdonságaik, és igen jó fegyverforgatók. A játékok egyetlen nem humánoid faja, a Yukeak, a hagyományos varázslóknak felelnek meg, nekik a leghatékonyabb a magas szintre fejlesztett mágiahasználat, és különböző szellemek GYÓRIS megidézése. Utóbbira, de nem utolsósorban, essen szó még a negyedik törzsről is: a Seikiesek, akiknek legnagyobb erőnyújtója a gyorsaságuk és a mozgékonyaságuk. A játékok során fontos, hogy mind a négy fajból legyen a karavánunkban, mivel lesznek majd olyan pontok, mellékfeladatok, vagy épp fűlenségek, ahol jól jön majd egyik, vagy másik faj speciális tulajdonsága. Ezután, ahogy azt a szerepjátékoknál már megszokhattuk, egyes külsőségekben megnyilvánuló dolgokat is megszabhatunk, de ami nagyon fontos, hogy próbáljuk meg a nyolc emberünket úgy variálni, hogy mind a nyolc foglalkozásból legyen legalább egy. Ez a játékok alatt nagyon sokszor jól fog jönni: baltokat nyithatunk ki, ráadásul az utazásunk során az otthon maradt családtagjainkkal is ápolnunk kell a kapcsolatot, aminek szintén fontos, hogy ki milyen kasztba tartozik. Szeretnénk kiemelni a kapcsolatot a Moogle postásokon keresztül fogjuk tartani: ezek a kis szőrös élőlények leginkább a Mooglekra hasonlítanak, kicsiny szárnyaikkal képesek repülni, és nem árt nekik a Miasma sem. Ok szálánál a leveleket a hozzáértésükönként, velük üzenhetünk nekik. Arra is lehetőségek van, hogy a válaszlevelekhöz egy-egy tárgyat csatoljunk, ha például halász családból származunk, érdemes halat hozni küldeni, ez remélem, mindenki vágja. A Moogle-okra egyébként is még visszatérünk. Szabadon körözni csak a városokban, falvakban tudunk, ott ahol a központi kristály szűri a levegőt, itt egyébként sok dologunk lesz: beszélgetünk a helybéliekkel, vásárolhatunk, esetleg mellékfeladatokat vehetünk fel.



Amennyiben elhagyjuk a településeket, a világtérképre kerülünk, ami merőben eltér a megszokottól. Odakint ugyanis nincs lehetőségünk a kalandozásra, adott útvonalakon belül, megszabott irányokba indulhatunk csak el a karavánunkat az iránygombokkal. Gy-

koriak ugyan utazás közben a körjátékok, de a irányítást jóformán csak akkor kapjuk vissza, ha egy újabb településre, vagy egy felderítendő dungeonhoz érkezünk. Mivel nem találom jobb magyar megfelelőt, a felderítendő pályázéseket dungeonoknak fogom hívni a továbbiakban is – ezek azok a „Labirintusok” amiket nekünk kell felledeznünk, bejárunk. Ez lehet egy földalatti bányá, egy gombarás, vagy egy szimpá dímber-dombos mezője is. Ha egyedül játszunk, az első dolgunk az legyen, hogy a kezünkben cipelt kelyhek, aminek a tetején egy kristálydarab csillag (ez véd meg minket a gyilkos gázól) legyen, és a segíthetőséget állandóan velünk lévő Moogle-nek átpasszadjuk. A szolgálatkészen követ minket (csak néha panaszkodik, hogy most már fáradoz – de ne dőlünk be neki), és így nem csak a haladás gyorsabb, hanem a harc is. Mivel a küzdelmek valós időben történnek, erre szükség is van, hiszen amint meglátnak egy ellenfelet előtűnik, az nagy általánossággan nekünk is ront. A dungeonokban istengigazából csak egyetlen dologunk van: meglátolni a helyszín főellenségét és leverni azt, mivel ezek őrzik a Myrrh fakát, amiről a kelyhekbe begyűjtjük a Myrrh-t. A kelyhekbe három adag fát, ennyi szükséges ahhoz, hogy szülőfalunk, Tipa, még egy évig ki-húzza. Miután megöltük, a karaván visszahoz Tipába, majd elheli egy év, és jöhet az újabb utazás, újabb helyszínekre, újabb dungeonokba. És ez így megy a játékok végéig.

Szerintem nem ártok el nagy titkot, hogy az utolsó év végére meglátjuk a mérgezés forrását, és hogy egy hatalmas végső csatában végül sikerül legyőzni a Miasma gáz okozóját, és a történet, úgy: ahogy happy enddel végződik.

Visszatérve a dungeonokhoz, beszéljünk egy kicsit az irányról, mert ez az (többek között), ami teljesen újszerű. Ami talán a legfontosabb, a Command Listünk. Ezt a bal felső sorkonban találjuk, és az egyes parancsok között a két blokk tudunk váltani, természetesen valós időben. A listában alapban csak a védekezés és a támadás parancsot találjuk: a mikor Atakcunk van, akkor a közelgyengyrünkkel támadhatunk, ha Defensem, akkor tudunk kitolni, hátravonni az ellenfelek támadási elől. Ez sajnos furcsán lett megoldva, mert nagyon nehéz, és túlságosan is sok gyakorlatot igényel, hogy az ellenfelek gyors támadásai között támadni is tudj, majd gyorsan védekezésbe váltsai is kért. Én szinte alig használtam a védeke-

zés parancsot (sajnálom is, hogy nem lehet kivenni), inkább megpróbáltam elfutni az ellenfelek csapásai elől – és sokkal eredményesebb megoldás volt. Alapban egyébként mindenkinek négy hely van a listájában, kezdő üres, oda azt tehetünk, amit akarunk. Itt mondjuk Phoenix Downt pakolunk, akkor elhallozás után újjéledünk, ha pedig egy varázsgömböt, akkor az adott varázslatot tudunk használni. (Ha például betesszük a Cure-t, akkor gyógyítani tudunk magunkon, értelemszerűen.) Egyébként a mágia használata is elég használatos, mert az is valós időben történik. Lenyomjuk tehát a Gombot, várjuk, hogy a varázslat megidőződjön, majd, még az onalag karral oda is kell irányítani a földön látható fénylő kört, ahová el akarjuk sütni a cuccot, de közben meg határoz megütnék, és ilyenkor kezdhetsz elalálni mindenit. Ez a legidegesítőbb egyébként az olyan helyeken, ahol a leghatósabban mágiával tudsz csak se-



Cyadd=Gael
チャド ギール





bezni – ilyen például az Goblinkirály, akit legkönyömben is Holy Magix-szel tudsz lenyomni, csak épp olyan gyors támadási vannak, hogy szinte meg sem lehet idézni a varázslatot.

Ha már itt tartunk: ha egyszerre több varázslatot tessz be a lőszóba, sokszor lehetőséget nyit a helyesítésre is. Ilyenkor például egy Fire-Blizzard-Thunder kombinációból kapunk, aminekhez viszont rögtön négy üres hely is kell. És akkor még nincs gyógyítás sem, ezért fontos, hogy ott, ahol lehetőséged van, a csúcok között válogatni, szinte mindig valamelyik Pocketet válasszunk, ezek ugyanis egyvel növelik parancslistánkból a helyek számát. (Zárójelben jegyezzem csak meg, hogy két azonos varázslatot egyesíthetjük azt: például két Fire-ből kapunk egy Fira-t!)

Nagyon fontos tárgyak még a Pendantok is, ezekkel ugyanis a szíveink száma nő meg. Nincs ugyan klasszikus értelemben vett életérőnk (HP), hanem a Zaldához hasonló szívvel jelzik az energiánkat. Speciális tárgyak közül mindig a dungeonok után válogathatunk, de csak azok közül, amiket mászkálás közben megtalálunk, és mindig csak egyet. Többek között ezért is érdemes mindig minden helyszínt tököre bejárni, mert csak helyen találunk összes ládát, amikben mindig értékes csúcok lapulnak, és az sem ártana, ha minden ellenfelet likvidálunk, mivel mindegyik háttrahagy maga után valamelyik csucot. Jó pont, hogy az ellenfelek akkor élednek újra, ha vélelten meghalunk, és az adott dungeont újra kell kezdenünk, plusz a kapuk és kapcsolók is aktiváló maradnak.

Minden helyen eldugva egyébként találunk egy Moogles tanyát is, ahol egy pár fős Moogles család él. Itt lepecsételhétjük a Moogle kártyánkat, amiért később egy GBA-s mini játékot nyithatunk meg, és lehetőség van arra is, hogy a saját kis Moogle-uniót effusszuk. Erre azért van szükség, mert ha rendelkezünk GBA-val és csatlakoztatjuk a Koc-kához, egy térkép jelenik meg, rajta egy bizonyos információhalazzal. Attól függően viszont, hogy milyen színűre festjük a kis állatkáinkat, négy különböző térképet jeleníthetünk meg, eltérő információkkal.

A látványos játékmenettel elkezdve azért a FFCC egy nagyon összetett játék, még akkor is, ha a legkomplexebb FF programnak a 8-at tartom – szerintem ebben volt a legjobb csúc, tárgy, varázslat, felszerelés, lopni, átalakítani való szörny, és a többi. Igaz a CC-nek sem kell panaszodnia, ebben a játékban is egy nagyon kidolgozott rendszerrel állunk szemben, tényleg

nagyon össze kell szednem a gondolataimat, már akkor is, ha csak a legfontosabb összetevőit szeretném egy csokorba szedni.

Az alap, hogy rengeteg különféle tárgy van a játékban, de szokás szerint itt vannak megint a jó öreg felszerelések is. Ezek fegyverek, lőszerek, rúdok, vagy épp külön női/ferfi viselők, rúdokhoz egy csomóhoz még külön scrollalakat is szerezünk kell. Vannak megint „ultra” fegyverek. Aztán itt vannak a varázslatok, kombinációik, vagy épp a spell + fegyver kombinációk, amikkel különböző tulajdonságokkal ruháztuk fel a fegyvereinket. Aztán ott vannak a különféle „kapok”, bogycik, gyümölcsök, ezek is egy érdekes rendszerbe vannak szedve, ugyanis minden elhető, de nem mindnek van ugyanaz a hatása a különböző fajokra. Erről egyébként az egyik menüpontban találunk információkat. Aztán ott van a családunk, akikkel szintén tartanunk kell a kapcsolatot, és lehetőleg minél jobbat (szintén menüpontban találod): például küldetünk nekik harza magokat is, amiket elültetnek, és felnevelve leszármazataikat később a fák gyümölcsét. De van egy csomó elemenél, meg különféle

káros vagy hasznos effektust okozó csúc, tárgy, kiegészítő felszerelés is. Ráadásul minden helyszínre még kétszer is visszatérhetünk, és minden körben egy kicsit megváltozik a dungeon: új vagy erősebb szörnyek jönnek, jobb csúcok, új megnyitló részek, vadíj mozdulatok a főellenfeleknél, sűrűbb a csaták. Szóval minden helyszínt többször is érdemes bejárni. Ezen kívül van még egy rakat mellékletűes is, az egyikben például a jutalmunk 100000 gill, ami igazsággal jól jön, mert a játék elég kimerítő osztalgot az FF játékok tradicionális pénzérméjé, a gill. De ebbe a rendszerbe tartozik a bonusz pontok gyűjtégetése is, ami minden helyszínen és korlátozott más, és nagyon komoly szinten be vannak töltözve, hogy kell mit kell tennünk a gyors fejlődésért.

A játék full 3D-s, és mégsem. Hiszen a játékszínnek és a dungeonoknak egy döntő szimmetrikus felül nézettel látjuk, ami nem-igen izgalmas, meg a Cube hardverét. Persze ettől még nagyon gyönyörű minden! Dinomikusan gördül a képernyő, nincsenek textúra hibák, és számtalan speciális effektus van színesítve a harc, különösen igaz a főellenfelekre. Noha ugyan az átvett jelenetekben belesüpped a szereplők lába a talajba, de más hibára az egész játék során sem bukkantam. Meg kell nézni azt az elkepesztő vízfelületet, vagy a napfényt és az árnyékok játékát is! Told, aztán lehet kioldani az Xbox-ot és a PS2-t a kuckóba. Ő! Nagyon jó volt látni a sok régi ellenfelet, egy teljesen felújított 3D-s köntösben, a szokásos támadásaikkal. Talán – tetszett a legjobban a játékban! De vannak persze új ellenfelek is, új támadásokkal, ami szintén szépen lettek kivitelezve.

Persze az éremnek mindig van egy másik oldala is. A zenék például abszolút nem jöttek be, sőt, sok közülük nagyon idegesített játék közben. Számomra a szereplők is nagyon uniszimpatikusak voltak gyermekem kisértékkel. Az új, valós idejű harcrendszer sem szuperül úgy, ahogy kellene. A varázslatok

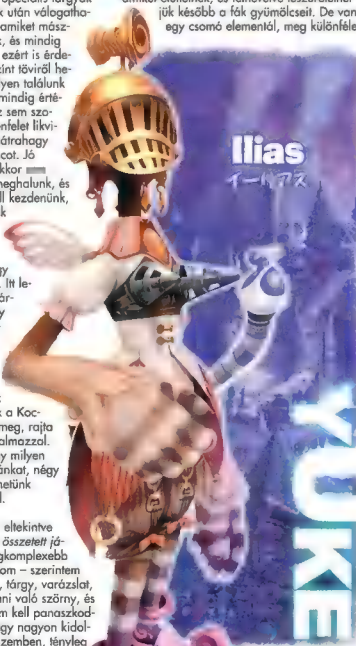


használatát nagyon körülmenyes, a fizikai támadások pedig mindig sérülést jövednek. Egyébként a legbővebb ellenfelet olyan

gyors, hogy még a legegyszerűbb játékosok ügyességén is (mint például amilyen én is vagyok) sokszor kifognak. Általában a következő taktikát használom: nekik mentem, ütöttem-vágtam, amíg majdnem le nem fogyott az energiám, majd

arrébb rohantam, ahol nyomtam magamra egy gyógyító varázslatot és kezdődhetett elől az egész, ami hosszú távon nagyon unalmas lett a játékot.

Sokszor inkább csak ellenfeleket kellett elcsúsztatni, és ez nehezebb is tenni a szuffi. A játék hosszával is bajok vannak, hiszen alig több, mint tizenkét óra alatt végig lehet vinni, már akkor, ha nem törekedünk a tökéletesre, és nem járunk be minden helyszínt háromszor, ami egyébként igazsággal csak hosszú és unalmas, és elég áttekinteni a szavatosságát találatára. Isten látja a lelkeket, hogy nem lehetetlen háromszor, de objektíven nézve alig több, mint egy hack'n'slash RPG – mint mondjuk egy



Tactical Espionage Action. Játék akit még soha nem fogadtunk össze ilyen frágasságra a tartalmát. Találtuk kémkedés akció, lopakodás akciókat, sneaking up – a májait sokan, sokféle képpen próbálták felismerni, s lényeg azonban változatlan maradt. A Metal Gear Solid 1998-ban játéktörténelmet írt, a harmadik dimenzióba lépett el egy olyan stílus, amit korábban szigorúan egy síkban, felülnézettel tudtunk elképzelni. Ez pedig, kérem, nagy szó. Eddig csak négy sorozatnak sikerült igazán a nagy mutatót: a Mario, a Zelda, a Metroid és a Grand Theft Auto tudta átülni magát a poligonkorszakba úgy, hogy a grafikai újraelmézés hozzáadott, és nem elvett a játék élvezeti értékéből. Hideo Kojima PlayStation Metal Gearre pedig maga volt a revolúció: a sorozatra addig is jellemző filmszerű történetmesélés itt talalta meg az először istenigazából kiszolgáló technológiát.

ÚJSZÜLÖTTÉKNEK

Az eredeti MGS az a játék, amit minden, mégoda valami is, odáig jöttek, akik ismernek. Kilógásokat nem fogadtunk el, a fiatal kor nem ment fel senki, ez videójáték-alapművelés, kikerülhetetlen klasszikus. Széles körben elérhető nézet, hogy PlayStation a Final Fantasy VII adotta el a nagyközönségnek: ebben sok igazság van, de hozzá kell tenni, hogy az MGS-nek is hatalmas szerepe volt a Kis Szürke elkapásztó népszerűségében. Az FFVII a kemény magot, az SNES-es szerepjátékok bővítői a harcosok játékosok győzte meg a PS1 beszerzésének szükségességét, az MGS pedig (a sorozat régi rajongóin kívül) új közönséget szerzett a gépek. A cikkiről is MGS hatásra vándorolt PlayStation: egy kőzsinóp mellett a játékok elbűnült első két órája bizonyos 376 Konzol nevezeti haviapban megjelent bemutató sarkolta arra, hogy egy címből ki kell vonni a masinát és a játékok egy hétévesre: mely, szenvedélyes, és azóta is tartó szerelmet megmennyeztet. Kerülvén a pótolás: ha nincs MGS, és nincs a cikk, akkor ezeket a sorokat most is én pályógom a szöveg szerkesztésbe – ilyen egyszerű.

Az MGS videójáték-alapművelés stíbusa ellenére biztos vagyok benne, hogy sokan vannak, akiknek még nem volt szerencséjük a játékház. Nekik fogom most röviden bemutatni az alapfeladást, az MGS-rajongók kapcsolatát magukat előzetesekere lényegzömbe, egészen a következő szekció elejéig.

Egyesült Államok, Alaska, Shadow Moses sziget. Az egy superhős nukleáris legerkezletű őrszere kirendelt FOX-HOUND elit-kommandós osztály tagjai átlátnak terroristáiba, ellenőrzésük alá vonják a kísérlet színhelyét szolgáló kutatóbázist – ha a kormány nem teljesíti a követeléseket (Mit követelnek? Nem ironi, mert a már spóker...) husszenyőgő árn belül, atomcsapás mielőtt több amerikai célpontja. A kormány Solid Snake-ét, a visszavonult, de ere a misszióra újra aktivizált kőzsinóp (ha tessék, James Bondra és az ő smokijára meg vadka-martiniére összehúzni – Snake...) nagyrégi pályóba, hanem képmény, háborúban edzett testű és lelki harcos) kü-



METAL GEAR SOLID

THE TWIN SNAKES



METAL GEAR SOLID: DIRECTOR'S CUT

díbe a bázisra. Feladatok: kiszabadítani a Kiszak (jelesül: a DARPA elnökét, Donald Andersont, és a bázist miképpelő cég, az Armsteh prezident-jét, Kenneth Baker), és kideríteni, hogy a terroristák lényeg képesek a nukleáris fegyver bevetésére. Az alapvető új, leírva leginkább egy B-kategóriás amerikai akciós film (mondjuk mindenki kedvenc tőrűje az azonosítójával, Vin Diesel) a főszereplő forogatókénynek színhíny mozog – a folytatás azonban megváltozik az első benyomások, és az MGS minden idők egyik legjobb játék-sztorijával áll elő. Fordulatok, megjelensétek, átlás, grület és bosszú: a történet (a szó legkorábbi értelmében) az utolsó másodpercig tartja azt a szágúdo hullámvásló sebességet, amit az első félórán felvett.

Játékmenet tekintetében a fentebb már sokat emlegetett „Lopakodás akció” kategóriába sorolhatjuk Snake kalandjait. „Splitter Cell klán” mondán a nagyon hülye, de magát nagyon tüőközöttnek gondoló, a játékok világszíné egy éve ismerkedő győzők, mi pedig kőzsinóp

neki egy alapos (nevelő szándékú) nyaklevest. Maga a hasonlat persze nem rossz: az MGS olyan, mint a Splitter Cell, csak éppen Sam Fisher kiágrókat emleket át az őleket nagy részét a jóval korábban megjelent MGS-ből (nagyon helyesen, nem a SC1-alorák színt). Fejtőgő vége, aki tovább információkat (ahaj) begyűjteni az eredeti játékról, lapozza fel a Konzol 1999 januári számát – ott (Martin személtől) kimerítő a gyánithatóan nem csak számomra definív bemutatót és végigjátszást olvashat a Metal Gear Solidról, a so-



rozat korábbi részeinek (Metal Gear – MSX / NES, 1987; Metal Gear – MSX / NES 1990) összefoglalójával megjelölve.

A nem ismerem az MGS-1, de most már jötszen akorak vést! több tagjának már csak azért is ajánlott átérni a korábbi bemutatóra, mert ez a cikk innenál kőzsinóp az MGS Gamecube-os felújításáról, a **Metal Gear Solid: The Twin Snakes** névű, és a két verzió közti különbségekről fog szólni. Magya rán szöve: durva spoilernek (gpk. pont-levelesek) várhatók – ergo (ha nem jár szótál még a eredetivel) csak a saját felelősségre olvas tovább, a következő szekció már az MGS-1 kiüldő-bellől ismerkedik szől. Kőzsinópvezem a fentebb Játék, Kőzsinóp kőzsinóp struktúráját: ugri a háttérnek először néz meg az értékelést, és olvasd el a (spolimentes) végzót, akkor nem rontod el a saját szórakozásod.

VIZUÁLIS KOZME-TIKA

Metal Gear Solid egy Nintendo masinán – a dalog csak előre hangzik futcsónak. Az MGS kapcsán ugyan hajlamosak vagyunk a PlayStationre asszociálni, de az utóbbi két évben a Konami gondoskodott arról, hogy Solid Snake igazán multiplatform hőse váljon – az Xbox-zsekként megkapta a maga Metal Gear Solid 2. Szüvéserejét, a Gamecube tulajdonosok pedig a Kőzsinóp

edzőküz MGS: The Twin Snakes-szal gazdagodtak. A félreértések elkerülése végett gyorsan vessük papírho a tényt, amit gyánithatóan már mindenki ismer: a The Twin Snakes (továbbiakban: TTS, vagy szimplán csak TTS) nem új játék, hanem remake, az 1998-as Metal Gear-epizód (elsősorban) grafikai újragondolása – a brit Silicon Knights által formázó árnve (nem véletlenül ceng ismerős a név: az urak hozták testő a Eternel Darknest is). A remake-ek gondolata amúgy sem idegen a Cube-tól: a tovalylelt megjelenti „új Resident Evil hasonló ráadásra vártan esett át.

Változott ettől valami? Összintén szöve: nem sok minden. A Resident Remake (a minimális árdő pólyabűvészt), és a feltöbbször grafikus elnevezés teljesen meggyőző az elődjével, a MGS: TTS esetében pedig még a szcenáriók számát is növelték – aki sokat játszott az eredetivel (hisztől szál élv), csukott szemmel fog végigszólalni a játékon. A grafika az, ami durván megváltozott: a The Twin Snakes alatt a Metal Gear Solid 2 grafikus motorja áldórg, ez pedig azt jelenti, hogy a játékok piszok jól néz ki. A TTS-ben minden újratek, nem csak a modelleket és a textúrákat cserélték le. A tereptárgyak sokkal több poligonból állnak, ennek köszönhetően sokkal részletesebb és élésebbé lett a környezet. Az MGS teljes efekt-árdőzása működik itt is: láványos robbanások kapunk, ám árnyékok a fényforrások megfelelően mozognak, a víz hullámozik, a nyíl területeken szőllingőz a hédig zsekként olvadnak a saját szemünkön masinát lecsúszni. Az újra textúrák lecsúszni: a dalorábbi textúrák nagyobb felbontású, kőzsinópstól változókat kapjuk, de több helyen (pl. a szőlős részeknél, vagy a Csolat-összecsapás C4-termből robbantott alagút-



ban új, gyönyörűen kivitelezett „falhapátokát” figyelhet meg a vizuális részletekre érzékeny játékos.

A karakter-modellekre szintén nem lehet panasz. Az összehasonlítás kedvéért behajlítom a PS2-be az MGS2-t – a Silicon Knights-nál nem lusta fiúk dolgoznak, nem ütöttek le – „ahh, van több olyan szereplő, aki ott nyomul a második részben is, copy / paste-eljük csak át az egyszerű már forrá poligonba öntött karaktereket a mi játékmunka is” kedvére magam lábait, hanem szépen újrajátszott mindenkit. A második ültető öngébe (és megértőbb) Szadil Kijevita helyett egy itt faturáló, kevésbé borotvált valószínű láthatunk, és Otocan is másképp néz ki, mint az MGS2-ben. A többi, csak itt szereplő karakter hasonlóan gondos bánásmódban részesül, brám volt Meryl vagy a Ninját így, részletgazdagabb formában viszontlani.

Magyarán szólva: a grafika szép, a grafika jó, szereljük legalább annyira, mint az MGS2 vizuális porcióját. Két apró problémám van csak vele. Az első az, hogy a The Twin Snakes nem tudja tartani a (Playstation 2-es) MGS2 stabil framerate-jét, és néha belassul. A dolog nem vészes, és szerencsére nem is állandós: a sok ellenféllel, nyílt térre történő összecsapások (példá: a Tank Hangar-gal kivétező ártó, ahol először Raven van a tankkal – ha ide visszajövünk, és újraharcolt levedünk az ott békázó őrkkel), vagy némelyik boss-fight (példá: Manis, mikor a teleketikus látomásait nyomja) esetén tapasztalható csak, és akkor is inkább esetenkénti lebaszástól, mint

tam volna, hogy a TTS ne a „nagyon jó” hanem a „kiváló” kategóriát célozza meg grafikailag. Felre-
 értes = essék: nem bándultam meg (vagy leg-
 alábbis nem most –), és = a pár sorral ezelőtt
 leírtakat próbálom cáfolni. A The Twin Snakes ki-
 fejezetében szép játék, megfelelő mértékben kényez-
 teti a látóidegetek – de grafikailag nem zsenialis,
 míg a „korábbi verzió” egyértelműen az volt.

AKCIÓOR- GIA

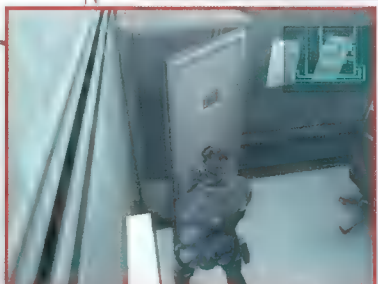
A Metal Gear Solid



Hind-D-vel távozni sejtí ember, hogy Kitamura
 kökemény cool-faktort csempészett a játékba, de
 az első komolyabb akciójelenetnél (lövöldözés a
 börtönlaktákban, majd az Ocelot-pályán) már ha-
 tározottam meg is győződik róla. Az Ocelot-féle
 összecsapás lezáró Ninja-bélepő minőségében és
 látványvilágában szépen odavér bármilyen, ma-
 naposág vetített akciófilmnek, az
 egyszerű játékos csak néz ki „
 lejebb”, aztán egy halk „ei-
 ha!” sáhojal dől hátra e-
 fellel. Ez kérem, A-ko-
 legorás színvonal, amit a
 későbbiekben stabilan tar-
 tani is tud a játék. Az ere-
 deli játékban megkedvel

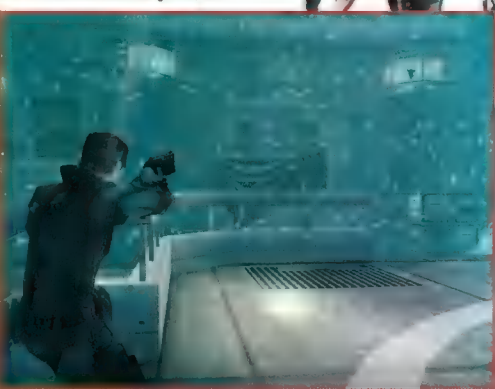
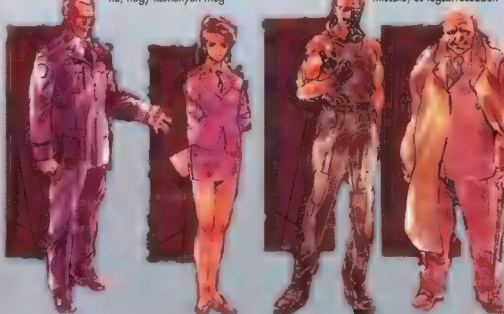
figyélk osztani az MGS rajongótáborát. Egyik ol-
 dalon lesznek azok, akik szerint Kitamura előlázó
 az akciójeleneteket, Snake így ugri, mint Neo a
 Mátrixban, az első Solid / Liquid Snake kázi hirt
 (a helikopter-es összecsapás a Kommunikációs To-
 rony tetén) pedig egész egyszerűen elugrozódva ugrik
 egy háromméteres! (levetgő), és onnan tüzi a
 Stingerrel. A másik tábor (szerénytelenségem is
 közéjük sorolva magát) erre majd jól megvonja a
 vállát, és kijelenti, hogy neki így (is) jatszik. (Ne-
 kem is durvára tehetek Martin) Jelenetnek
 attól még nem lesz szupermen, a rakéták leje-
 nyen valóban annyira túlzás, de engedelmessé már meg az
 anyag valóban emberfeletti tulajdonságokkal ren-
 delkező FOX-HOUND osztag (ahol Liquid szinte
 halhatatlans, Ocelot gyvervirtuóz, Raven könnye-
 den lóbal egy minigunt, Wolf rápötyben lövi el a
 legy töké, Manis pedig a (jövők) kál gondolatok-
 ban olvas, embereket / tárgyakat irányít), és kon-
 trollerrel reagál! – legrosszabb (szokványom), hogy
 az átlagos kommandósok egy kicsit többre le-
 gyen képes. Máriszt meg: cool, amit csinál, jó
 nézni, pumpálja az adrenalinát az agyba rendszeren
 – nekem ennyi elég, köszönöm szépen.

Nem csak az akciójelenetek terén történtek válto-
 zások, hanem a szöveg / szinkronhangok / zenék



frontján is. Kedjük a
 legelzével (szöveg), mert
 it a legkisebb = válto-
 zás. Néhány dialógus
 kibővült, máshol új, ro-
 kon értelmű szavakkal
 használtnak – nagyjából
 ennyi, semmi eger ren-
 gés. Az összes hangot
 újra felvették – az esetek
 többségében nem érzék-
 elni a különbséget, pe-
 dig két szinkronhang is
 megváltozott: Natash és
 Gray Fox / Ninja –
 utóbbi ráadásul előny-
 re, a videójáték szin-
 kronban nagy tapasztá-
 lalokkal rendelkező jó
 volt Moré hangja Plans-

emocionális heltpontok itt is rendre visszaköszö-
 nek: a konfrontáció Psycho Manis-szel = elejétől
 a végéig zsenialis, Vulcan Raven és Sniper Wolf
 halála pedig megindító. Nekem bejötték az új ani-
 maciók – ez persze nem jelenti azt, hogy mindenki
 így érez majd irántuk, mi több, biztos vagyok ben-
 ne, hogy keményen meg



szakadókba zuhanó frame / secundum értékekről
 beszélhetünk. Kazaliban azá hirtén, hogy a
 ilyen szempontból gyökaron rosszul teljesíté PAL-kon-
 verzió a ludas – aztán beleelavtam pár amerikai ra-
 jongói fórumba, és ott is hasonló gondokról írtak
 az emberek. Kettes számú probléma (és itt már tén-
 nyen a gonosz, kötekedő, viriallós felhőhöz túl kár-
 tuss beszél belőlem): a TTS lehetne szebb is. A
 pályázatos MGS a platform talán legszebb játéka
 volt, kajimák az utolsó szövegcsappert is kifo-
 rcsított a celhardverből. A Cube ennél többre ké-
 pes. Látnuk már a Kockán egy Metaloid Prime-at,
 és lámi fogunk egy Resident Evil 4-et – fanatikus
 MGS rajongóként elvár-



igazi interaktív mozi. Mondom IGAZI, nem a ki-
 lencvenes évek közepén divatba jött (és áruvadele-
 = gyorsan elhaladott), a rossz minőségű FMV
 bővületeken fájóanman egyes játékokat produ-
 káló zsóner, hanem a moziis történetmeslést és a
 látványos akciókat egységesen szerkesztette kövaco-
 ló, műtájeremmel alkotós. Játsszozzunk egy kicsit
 (szigorúan elméleti síkon persze!) Milyen lenne az
 MGS = animációs betétekben elmesélt történet
 nélkül? Megmondom: borzalmas. Vegyük ki a jö-
 tékből a „Sniper Wolf” megbeszélte Meryl-
 alor előcsúszni Snake-t a fedélzetéből” jelenetet,
 és izentüljünk a helyére egy „Mission objective: sho-
 at the sniper on the rooftop” felirattal – az egész
 elvesztí az értelem, nincs érzelmi kötés, valami
 kurd némbér lövöldözés” leteiről, és most mehe-
 tünk vissza azért a rohadó puskáért, hogy tovább-
 juthassunk. Tegyük vissza a helyére a jelenet: min-
 den megváltozik, aggódunk a lány életéért, és
 kapkodva, akánkál / örökök / kamerákkal nem
 tördőve rohannuk vissza a távcsőves fegyverért,
 hogy megmenhessük.

No, ezekhez az animációs betétekhez nyúlhat
 hozzá alaposan az alkotó a The Twin Snakes-ben
 – ami = előbb felvázoltak fényében elég kockázo-
 zásos vállalkozás volt. Ha elszűrjük, oda = jötek. A
 Konaminál szerencsére = amatóriók dolgoznak,
 az animációs részét „újrarendezésére” Ryuhé Ki-
 tamurát (Azumi, Yessui – előbbiről ebben a szá-
 mban, utóbbiról pedig a februári Konzol Coolra
 rovatban olvashatunk részletesebben), a japán
 akcióművi új údvészkejt kérték fel. Kitamura pedig
 nem okoz csalódást: a kibővített jelenetek (kemény
 egy óra plusz animációról beszélünk!) látványosak
 és dobogótesen jól vannak koreografálva. Már a
 játék elején (Snake a leherifliten érkezik, Liquid a



ÚJ ARZENÁL

legyűrhető, így, szépen, pontosan, megfontoltan tudunk célzni is löni, nem lesznek a levegőbe elpótolgatót tátrak. Az első perszem nézőpontból leadható lövések az esetek többségében is kamerátok is megosztják a nekik szánt szereplőt: felesleges chaff gránátokat hajigálni, egyszerűbb távolról kiadni őket a SOCOM-mal – pontosan ugyanott van mindegyik, ahol a PS1-es verzióban volt. Itt jön ki, hogy az eredeti Metal Gear Solid pályáit

MARTIN BEJESZÖL!

Nem nevezném tipikus, 100%-os remake-nak ■ játékot, hiszen ezúttal egy új konzol volt ■ célplatform, ■ annak a csecsemőnek, aki nem rendelkezik PS1-el, ■ vicc teljesen új lesz. Minden mellébeszélés nélkül: én, ha GC tulaj lennék biztosan megvenném a stuffot. Alapm. kötelező darab!

[illegible]

hogy a játékhöz nyugodtan használható a Martin által a PS-verzióról írt végigjátszás. Az ellenrekes elhanyagolható, még a bossoknál alkalmazható taktikák is megegyeznek, egyedül Mantis mutat fel némi újdonságot – és ■■, abban lakod, hogy ■■ Gamecube-nak nem kettő, hanem négy kontrollertörpője van (az MGS-t ismerőknél valószínűleg nem is kell többlet mondanom... :). Aprópá, kontrollertörpő: kezdetben kicsit féltem a GC irányítójától ■■ (értelmezett vezérlést), de egy apróság kivételével (Start + A a GC elején)

hívásához pozitívan csatlakozom – meglepően rövid idő alatt adaptálható a gombókosok, a funkciók logikusan lettek szétosztva. A TTS végigjártásához szükséges idő a hosszabb animációknak köszönhetően némileg növekszik – de még így is két hétig próbáltam 10 óra alatt! Érdekes, hogy ezt annak idején sokan kévénies találták (akkor még) – Final Fantasy-k meg a Suikodenok 60-80 órát tartottak elatonaknak, a manapság hirtelen megjelent egyetjes akciójátékokhoz viszonyítva viszont már nem is olyan rossz a tíz óra... Szóhatnánk még az MGK-i jellemző apró pontra, kifirkák és kifirkák szövegeitől is, de inkább nem tesszük – ezeket jobban, ha szemléljük tapasztalataink meg. Jó tudnunk: ha meglátjuk Mario Superstarst, akkor nem a Merial Darkness mentől is tartalmazza megalakítástól indulókat harcba, Manita jótulmáni jótul, akörökös a Castlevania-mentől... emelgetem.

ÉN DRÁGASZÁGOM

[illegible]

**METAL GEAR SOLID:
THE TWIN SNAKES**
KONAMI / SILICON KNIGHTS
MAS VERZIÓ: JELENLEG NINCS
nyelvi verzió: JÓ
játékosok száma: Két fő
zóna / hangulat: JÓ
hangulat: Kiváló

0 pont

5 point

9 pont

576 KONZOM





térre került a GB változat is, az a cikket ugyan ■ szignálta senki, de nagy valószínűséggel ismét Martin keze volt a dalóban.

A játék tehát egykoron az egyik legszebb és legjobban klasszikus platform volt, és túl sokat nem veszített a fényéből az óta sem, a sprite animációja és a képi humora most is csúcs, bár a háttérgrafikája már kissé felébbnek tűnik, főleg a Sonic Advance 3 után, amit pár percre még eszrel nyomtatunk. Hasonlóképp egész jó a játék zenéje is, hiszen két Oscar-díjat nyert filmzenén alapul, de sokhelyütt kissé repetitív, és lehetett volna jobban hangszerelt is. Nyújtából ugyanígy nagyon jók, de a legjobban GBA-s anyagokkal (mai etalonunk ugye a Sonic Advance 3) összehasonlítva egy kicsit gyengélkednek, jellemző a játszhatóságot, a hangulatot és a szavatoságot is. Mindezt az óts skólon érzésem szerint ■■■ lehet elég pontosan kifejezni, tehát a lenti legjobban négyest vegytek négy fölének, a szavatoságot pedig négy alá. A Disney's Aladdin tehát még ma is egy igazán remek játék, különösen ajánlom a rajzfilmet, a rajzfilmsorozat (ami pár hete az hiszen még fellelhető volnéklyk magyar csondán reggelente) és a régi arab mesék kedvelőinek, ugyanakkor vannak már ennél jobb platformjátékok is GBA-ra.

Credo



DISNEY'S ALADDIN

DISNEY INTERACTIVE / CAPCOM

MÁS VERZIÓ: GBC

játék	10
szavatoság	10
zene / hang	10

1 játékos
mentés kártyára

8 pont

3+ éves kortól

igen kicsit már



A Capcom által fejlesztett három részes Disney's Magical Quest sorozat 1992-ben indult útnak SNES-en és MD-n, a kézilombban pedig a cég elkezdte átkonvertálni GBA-ra is. Az új gépre először természetesen az első rész, a Disney's Magical Quest Starring Mickey & Minnie jelent meg 2002-ben, ami a második, a Disney's Magical Quest 2 Starring Mickey & Minnie következett 2003-ban, ez utóbbit teszteltük is a 2003. októberi Konzolban. A tesztben külön említettem, hogy még 2003. novemberében meg fog jelenni a sorozat harmadik, befejező része, a Disney's Magical Quest 3 Starring Mickey & Donald is, ami annak rendje és módja szerint be is következett (a PC-lejlesztésről egy jó ideje tartunk a megjelenési dátumoktól, vagyis 3D Realms és Valve), természetesen először konzolban, majd pár nappal ezután nyugaton is.

Sok újdonságot tartalmaz ez a játék, ami az előzőről ■■■ lehet elmondani, játékmotor terén tökéletesen meggyezik két elődjével, de az audiovizuális minőség és milyenség is nagyjából ugyanaz, tehát erre is ■■■ a dolgok ottlét, amiket az előző rész tesztjében leírtam. Az ok, amiért ■■ cuccot beválogattam ■■ a havi GBA játékok közé pusztán annyi volt, hogy felhívom a játéklóra az esetleges érdeklődők figyelmét: itt van, megérkezett az új rész, aki szeretne ■■ előznie, ■■ talán erre is kíváncsi, ■■ is egy jobb fajta, igényesebb, emlétre mált platformer.

Hogy azért pár szó mégis essen erről az epizódról is, lassan a történet és a jellegzetességei. Itt az a nagy sztori, hogy Huey, Dewey és Louie (sajnos nem tudom a hivatalos magyar neveiket), Donald Kacsa unokatestjei megpróbálják meggyőzni akit, aki dühösre fordított az ő padlóra. A srácok a sok közöti találkozt egy varázskönyvet, amivel kinyitott egy ház – természetesen a gonosz Pete Báró keze – és elarabolt átkot. Donald Kacsa és öreg cimborája Miki Egér rövid idő múlva a srácok után a padlóra, hogy bejelenjen, vége a bűntudat, de lent csak a könyvet találják, amivel nekik egy titkár jelent meg, aki a feladatból a segítség és elvarázsolta őket Mesékönyv Világba a kis-kacskák után.

Természetesen most is a címben szereplő két karakter egyikével (vagy két játékos esetén mindkettővel egyszerre) vághatunk neki a kalandnak, a szokásos Miki mellett tehát ezúttal Donaldot választhatjuk meg. Ebben az epizódban hét pályát kapunk, tehát az előző részekhez hasonlóan (a múltkor azt emeltem ki leginkább hátrányként) ez sem túl hosszú, és ha minden igaz, most is három speciális ruhához juthatunk csak hozzá a játék során. Az egyik most egy lovagi ruha, amihez Donald esetében egy nagy kalapács, Miki esetében pedig egy bokszkesztyű bot jár, melyek segítségével sok mindent (és mindenkit) szétverhetünk. A második ruha egy lovagi káma, így hozzá egy borszár is, aminek segítségével fákra és egyébekre mászhatunk fel, továbbá le is csúszhatunk az állás indok. A harmadik ruha pedig Donald esetében egy arab mágusruha csodálompol, Miki esetében pedig egy búvárszurok csillanderrel, ezekben az állásokban különféle varázslatok dobhatunk.

Röviden ennyi a játék lényege, most is végig kell járunk sorban a pályákat, leginkább számos főtáskát, és mindenhol ■■ adott problémához megfelelő kulcs kell választanunk. Akinél teszteltük ■■ előző epizódot, addig senkinek nem fog csúszni, mivel ismét majdnem ugyanazt kapjuk, csak új grafikai elemekkel, új pályákkal, új ruhákkal és egy új karakterrel, Donaldal.

Credo



DISNEY'S MAGICAL QUEST 3

DISNEY INTERACTIVE / CAPCOM

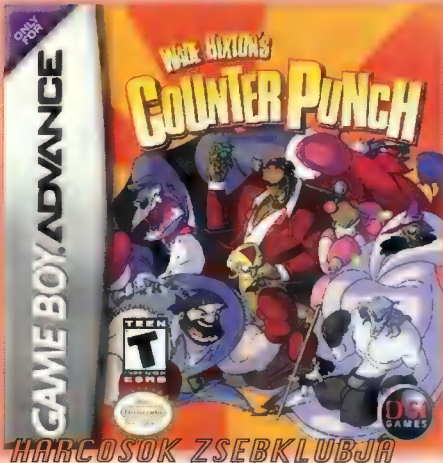
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCSEN

kiadás	10
képes	10
1-2 játékos	10

link kabel, mentés kártyára

✓ remek pixelgrafika
× kissé rövid

8 pont



HARCOSOK ZSEBKЛУBJA



Vége egy eredeti GBA játék a rengeteg (főleg SNES) port és folytatás után, sajnos mi ilyen addául milyen remek darab lett mi ismeretlen New York-i Inferno Games legelső játéka (jap. a programozás és zenei feladatokkal a holland Engine Software végezte), a *Wade Hinton's Counter Punch*. Összintén szövegre eddigi semmi jót nem néztünk ki a játékból a reklámkampány során, azt gondoltuk, hogy ittlesz grafika! azalmázom, de sik utolmas, fantasztikusnak bocsájts lesz, valami általam ismeretlen, de bizonyára Amerikában népszerű boksztólól. Aztán pár napja befutott a kórtya, és dobolt kile egy nagy hitolat, ritka igényes az egész, nagy megundorlat szeltek, roppant magas szintű az animációja is, és ami a legjobban (nem is emlékszem, hogy volt-e más egész ilyen), az nem kizárólag a boksztól szál, nem kerülünk ringból ringbe minden átvétel nélkül, hanem gyakorlatilag egy egész látásból, bokszt körül forgó kalandjátékokat kapunk.

Rövidül meg *Wade Hinton* egy létező személy, hanem csak a játék fikív rajzvilágurója, aki a sztori szerint nem is próbál kikész, csak egy csimpo csőre zsebmestert. Az introban egész hapszót tartott egy rally versenyről, amikor egy kisváros, Big Piney mellett lerobbant a kocsija, és csak szigetelészalag tudná megjavítani. Egy helyi szerelő meginvitálta a városba, és felajánlja a garázstól a szereléshez, hűsünk a műveler által azonban még betér a helyi kocsmába, ahol rögtön bele is kól egy nagydarab fűkő, és megkezdődik az első boksztörzés. Ha győzünk, feljegyünk a helyi nagyimán, felajánlj, hogy a menedzserünk lesz, és elkezdhetünk kalandozni a városban is, ahol fokozatosan egyre több helyre mehetünk el, egyre több emberrel beszélhetünk, egyre több pénz keresethetünk (a teljes meccsekben), és egyre keményebb ellenfelekkel találkozhatunk össze. A pénzünkért vásárolhatunk playakokat (amik egyben új lehetőségek, hogy létező tulajdonuk segítségével), új speciális technikákat, trükköket és modulokat, de sportszerűen segítők vagya is, például új szerelő egy kő szaggatott fejpe gége az ellenfeleinket, amikor hívjuk, és ugyanígy

az egyik lány is eltereli a küzdőfelület figyelmét, ha erre felbukkan. A játék lényege ennyi, így kell kalandoznunk, üzletelnünk, és sorban legyőznünk a város nyolc szűrtboksztólát: Rocco McScrubby, a szokkolas őriát; Jobut, a vadus bérnyílást; Gus Incubus-t, az orvóglókat; Mimi U-t, a törlényen rover lány; Sweetheart-t, a stichy; Evil Wade-et, hűsünk gonosz enjét; Killa Gorillát, a verőférgének és isacsok idomított gorillát; és Champet, a titokzatos bajnokot.

Mint említetttem, a játék grafika jó animációja csúszs szuper, de ugyanez mondható el a zenéről is a humoráról is, semmi kivétel nélkül nem találom az anyagban, így nem is tudtam a lent látható 10-esnél rosszabbul pontozni. Természetesen maga a tényleges boksztörzés nem hasonlít hozz egy igazán komoly platformjátékhoz, önmagában kól egyszerű, de más boksztörzésekhez képest az is korrektül meg van csinálva, jól játszható, így azzal sincs probléma. Nagyon ajánlom tehát a játékok mindenkinél, aki kedveli az igényes és humoros GBA anyagokat, és alkinél feltétlenül az érdek-fődesét az is irratok.

Credo



MR. DRILLER 2
MR. DRILLER 2

DESTINATION SOFTWARE INC.
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCSEN

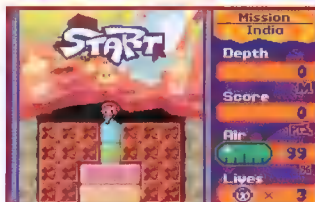
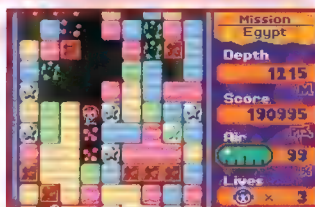
1 játékos
mentés kártyára

✓ minden ténisz csúcsp. anyag,
és még eredeti is
✗ hibát nem találtam

10 pont

A Mr. Driller mória eredetileg 1999-ben kőrt ki, amikor a Nintendo kiadta az azonos című játékomatját, majd végig is szőpót a világ-gon, melynek hatására a játékok átírták DC-re, PS1-re (ezt teszteltük is a 2000. augusztusban Konzaiban), PC-re, GBC-re és Windowsra. Caloma is, továbbá időközben állásfoglalást folytatott is, megelőd módon ezek mostanig tudomunk mind csak Japánban voltak kaphatók. Ilyen volt a 2001-ben GBA-ra megjelent *Mr. Driller 2*, a szintén 2001-ben PS1-re megjelent *Mr. Driller Great* (Mr. Driller G címet is ismeretes), a 2002-ben GC-re megjelent *Mr. Driller Drill Land* (Shin Mr. Driller címet is ismeretes) és a szintén 2002-ben GBA-ra megjelent *Mr. Driller Ace: Strange Bacteria* is. Bár a *Mr. Driller 2* már a GBA játék megjelenéséig jócskán lerit, továbbá a kezdő játékosoknál, mégis rengeteg, három évet keltett arra várnunk, hogy ki nyújtson is elérhető változ.

A három éves csúszás ellenére az anyag szerencsére most nem nevezhető elavultnak, engem már a kőrtörés is megfogott, kevés GBA játékom van ennyire jópórá és egységi grafika, ilyen egységi designja, arculata és ennyire hangulatos introja. A játék egyáltalán alapvetően szertem a Tetsui-hez hasonlít, viszonylag egyszerű logikai feladványokkal kell megdolgoznom benne, de nagyon érdekes időnyomást adott, tehát mi állandó agyunk és koncentráció mellett a játék gyors reakciók, helyzetfelfrissítés, problémamegoldó képességek és ügyességek is igényel akár csak a Tetsui, így nem meglepő, hogy nagyjából annyira additív is. Míg a kihívási szint azonban, maga a játékomat nem nagyon hasonlít a Tetsui-re, ami nem ismert az anyagot, az inkább olyanok P.P. Hammer: and his pneumatic Weapon szerepével képzelték el a kevésbé egyszerű és több logikai elemmel. Célszerű mindig az, hogy egy mély bányában, ami Tetsui-hez hasonló, de sokkal mélyebb, messzebb nyúló elemekkel van feltöltve, felele óssunk egy kőgöppel, amikor megfúrunk egy blokkot, akkor az egész eltűnik, és persze úgyetünk kell arra, hogy nehogy fúrjunk eszenek a helyünk lefe blokkok. De el-síntethetők a blokkok úgy is, mint a Tetsui-ben, ha kell kőmosás színi blokk összekeverésével, és így legálább négyfelére is áll, szintén eltűnik. Az időjárás, pontozásban legegyszerűbb, amit a helyenkénti letehető anyagokból valólyhatunk, nem teszi lehetővé, hogy teljesen eltűnőssünk minden blokkot, ahogy függőleg-



sen haladunk lefele mi időnként (főleg az oxigénhiány miatt) szűkkeszerűen kell, mindig kerülnek blokkok a fejünk fölé, amikor vígáznunk kell (mint a *Boulder Dash*-ben). Találkozhatunk persze még néhány extrával is, lassabban szűrtítható kővel és felvethető dolgot, továbbá győzteshathatunk kővel, melyek növelik a szavatszavatszót. A játék három játékmódot tartalmaz, és két játékos is tarthatja egymás ellen (vagy lehet igazán izgalmas, összehasonlítani tehát egy remek logikai-ügyességi darabot, ugyanakkor mégis csak azoknak ajánlom, akik képesek a helyi-szel napokat elszívni (tudom, sokan vannak, ezért nem húzom le a szavatszavatszót), én mindenesetre viszonylag hamar meguntam.

Credo

MR. DRILLER 2
MR. DRILLER 2

NAMCO
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCSEN

1 játékos
mentés kártyára

✓ minden ténisz csúcsp. anyag,
és még eredeti is
✗ hibát nem találtam

8 pont

Áprilisban valahogy olyan *beszélők* *brother* kedvem szokott lenni. ■■■■■
sincs ■■■■ másképp. ■■ fák újra öltöznek,
■ lányok újra vetkőznek, az időjárás
meg olyan aberrált, mint még soha. Mi-
lyen hangulata legyen ■ gamergyerek-
nek ilyenkor? ■■ NFS Undergroundnak
is ilyen kedve vált *és beszélő*. Az ered-
ményeket a mellékelt fotónak lehet lá-
tni. Hasonló dolgok apropóján szoktam
elgondolkodni, hogy én vagyok ag-
gresszív, vagy a használati tárgyakat
gyártják *lul* gyenge anyagból...? (R Ag-
gresszív állat vagy, ez nem kérdéses. Marin)

[illegible][illegible]

DVD-re írattja a VV3 összefoglalóit? Martin) Pfüj
Na megyek is, sziasztok! Mantner Krisztián, Bu-
dapest.

28 éve szoktunk faggoz (régészok), mint a Maris-
korban... [Ja. Hány éves vagy? 40? Vagy 3 éves Ma-
rskoradon kezdted?] Marini Frenki! :)) Van [Wás? Z R]
csak így tovább. Manapság – a kevés időmbe te-
kinthet – a jótételezők csak Marini véleményére al-
líztam voláramot, mivel elég hasonló az ízlelésem.
[Többet nem nyúltál, ehhez] (Pedig kéne...) :))
[Még mindig nem tudod megmondani, hogy mi a
R.] Eddig minden oké, csak a karkötőre kéne,
rá lehet írnihatók ékezetek, vagy az új korábbi je-
lölésről kellene kibontogatnivaló az új kódokat. A ka-
rácsnyai ajándékokról lemaradtam – a nyíregúti á-
ra -, úgyhogy ha nem okoz gondot, küldhetitek
valamilyen Metal Geared csomag. [Van itt egy
„Metal Gear Solid Limited Pack” speci-
fikus verziós PS2 két kontrollerral, memo-
riával és 64GB-os játékkal. PS5 esetében
pusztán exkluzív játékokkal. PS4 esetében
Fear the Snake előzetessel. Valami Hi-
dori Kojima névű fazon állt iránt. Csak az-
után idő előtt visszavonták a terméket és
nem gyártották le belső !!! a 99 darab-
os, amit terveztek. Kell? R.] Mondjuk:
Substance+. Nekem már két példányban is meg-
van, de a gépeken általában lefogó + a rekla-
málni bízottan nem tudok semmit. (Dehogya-
tárthatom majd a jövőben.)
[Pora.html](#). Hogy is mondtad? Eh-h-h...
A Krantimil, a hajókik érkezik, elh... A har-


[illegible]

ban összefogalom mit is szeretnék nekem tölteni de... [1] Ilyet már le nem kéne írsz azért feltételezo az összes eddig megjelent valomra van lo stratégiai jótékolt KÖZSÖNMŰ! Azt mondát csak pár szám maradt ki. Akko tessék szépen végiglapozni a megelőző két R! [2] Egy kérdés: miért nincs ott átlókot pl. Warcraft, C&C, Commander, Populous, sft? Utótté PS2-re? Minek ártat, az eredeti ügyeszműlők felül R! [3] Ha eljön az ideje és kiadnak egy újabb jó stratégiát is, semmikép fogok majd játszani vele. De ha nem jön, én szembenem. Szuper lenne, ha bedobnák a Csavibe, mert legalább ■■ aszonnyal fél tovább mutatóni valami. Végzőnkön annyit: tudom ugyanilyen jó munkáért, részéről megpróbálom a heti 40-50 játéktérrel (60-70-lel) Sziasztok, MYQ Borsosam. [Itt az ideje, hogy több fronton is szítsam a mérget. Ogynin tessék azt az asszonyval sportolni és stratégiázni heti 40-50 órában a kontrollor he helyen. A RTS-eknél, mint FPS-nél, úgy dominálnak magamtól irtam ez. Kivárva megyek, ezek után is felmutatom-e az új szöveget? Dva: ha fénylen annyire fan vagy ■■ RTS-eknek, nincs ■■ venni kell egy PC-t! Itt egy 5-6 éves darabot, 15-25 között megkapod monitorral együtt. Ott meg aztán ■■ RTS, min a szemét - ez mondjuk néhány esetben a színvonalra is vonatkozik. Igaz PC-re nem nagyon ■■ más használható legyen. ■■ RTS meg FPS ■■ nem meg lehet csinálni. ■■ a legrosszabb, de mégis legyen ml mutogatni az asszonyoddal készítkám küldöm neki az egész stb nevén benne. Szal készítkóm kisasszony! Marini]

[illegible]

Wéleyn tiszteit itenei a konzervatívok! Először a házban, megdöbög mint benneteket egy levélről távol: ottból is: 1. legyen m! Radonacknak egygységgel több levele: 2. évek óta tervezgettem 3. kiadom a napi stresszt rajta: (ez akár külön szolgáltatás lehetne! Nem gondolkodtatok meg rajta?) 4. írjotok nekem egy kicskát is: 5. Mert ahogy látom ilyen megfigyeléseim nem hol sokszor érhetnek el: 6. Aki nem akarja, az nem akarja: 7. **Én vagyok a lányok általános személyiségének** 8. **napi stresszt. Szerintem mit adhatok ki: mindenki nálunk tesztelni?** 9. **P R** (Érdekes, te mindig csak a himnusz olvasásán látogatsz akkor itt lenni, Kicsárd, Vajon Martin! Nál! Kezűk az elején Az újság maga is meggyalás a szegény megfigyelésként konzervatívok: 10. Aki nem akarja, az nem akarja: 11. megjelöl az újságíróknál az éppen olvasás szövege: 12. És mikor végképp kinyitnak kapuikat: 13. Ittől bírni nyolczat az oldalkat: 14. És a bírni majdnem minden földhöz vagy: nem végtelen = FCCC test! *Fanat* nincs benne. Még a címlapon is az van! Martin! No jó, arról nem is lehetek, hogy nem jött meg ki, EN így a szerkesztő, bár mivel nemcsak a képhez kapcsol, szerezhetet a véleményemről olvasni! Nál, a puff, arról lemaradtunk. Azért a napi meggyalás, nagy életem

[illegible]

Hello 576 tírn! Az előző levelem s decembri számban volt benne, úgyhogy ez már nem kell betenni a Csevice. **(Huncuk vagy Pontotus, huncuk, huncuk ez az ponti, az egyből pontotus, pontotus ez az leveld.)** R. Előg, ha az az előg egyznit ez = megnétek. Azt írok meg, mert vettem egy új konzollt és meg akarok veleket osztani = örömetem. Na-mármost. Először egy GC-n gondolkodom = Residente miatt, de rájöttem, hogy nekem ezúrt a par-játékúrt nem k= kocka. Zaldit és Mariot pedig utalom. A PS2 már nagyon régi, idejétmúlt profi utalom. (Ehh. Látad a Turisno4 Prologue? Nálam 5 pontos eresztés,  a látvány az szétűrt. R) és sokszor leveg (Az, hogy szét-moddolod = opsed, nem a PS2 hiánya imho. R).

tem, a Boxon viszont király minden: a Csé, a DoA,
■ Holo, a PGR2 meg ■ összes multiplatform ezen
■ gépen néz ki ■ legjobban. Nah, be is fejezem
az irkálányom, meg azé' elmondandóm, hogy
Martin a király meg a Bőjtös, meg mindenki király.
Igen, meg Dzsón is! Ja és Radeont is kiemelném,
remélem a Martin soha nem rúg ki téged, hisz de-
cemberben ■ voltam. (Na, daddy, ■ ■ ■
adva a labdát :D R) (Nem enyhülök. Menned
kell Martin! Dehátvala! Nemcsak

[illegible]

[illegible]

A szisztema, azaz is tisztelek a 4 újságíróknak, mert lesz hogy nincs benne CD, anélkül is nagyon jó! Az szertelen volna megkérdéznem, most lesz egy GameCube-on és az első jötték át megcsézzék ró az NFS Underground lesz...
(Rakd a TV-t, a gépet, a kutyát, a macskát és a családtagjaidat is biztos helyre, és menj el a szomszéd szomszédra!) De az a kérdés, hogy miért alorant nem a szomszédok? Mert az egyik kedvenc jötték, és hogy jó a kamara-mozgó, mert az irányítást, mert a Max Payne szólamról csak a PS2-n látotok... **(Ugyanaz a gép. Nyugodtan megveheted, vesztél jó darab!)** (Meg ne vedd a másodikát, szerintem csak. Az első a jó. Hüllyeséget beszélés már megint, Kicsirad, Marika! Készomán hogy segítene a szomszédok, hogy a szomszédok jöjjenek, na szisztema! Benne!)

Üdv Martin & Radeon! Örülök, hogy előző levelem szimpátiuskas mutatót, hiszen ösztönit írtam. Szegény Radeon meg nem bántjuk. Akkor ki piszálód? :-E alkalommal kérdésem is lenne. Sikerült szerzen egy Sega Master System 2-t. Milyen játékok tudnak a ajánlani (ami esetleg meg is szerezhetsz)? **(Hagyd a fenébe. Hulladék rendszer az SM52. Küldd el inkább nekem! :-)** Bármit találsz rá, vedd meg bátran, elleszel vele, mert mind annyira más világ a mai game-hez képest, hogy mindenképp üdítő lesz tolni.

R) (Sonic-ot, Martin) Eljett a RETRO! Tisztelettel: T. Gabor voltam Budapestről.

[illegible]

tek? Hm... Win XP rz. Meg se jelent mris majd egy CD-nyi javító pakk kellett hozzá. Szerintem nem gondoltad át, amikor ez leírtad. Jah és a gép népszerűsége nagyon függ a chipelhettőségen is. A kutyát nem érdekelte adja-e PS1, míg működött a másolásvédelem. **(Küldj még le néhány mákos résztát, hátha okosodsz :-)**

R)

Tommy Veretti: Iták apukám, LOL! Hogy is van ez? Colin a énem király vagy, az NFS Underdog is nem meg? Autós jószágok egyébként is mindig kősz Martin! En rajta nevettem! hangosan. Először azt zelttem, ahogy elképzeltem Radeon képzeltetlbi klaviatúra kockázatos, amik szintén elképzelt. (Direkt írtam ilyen hülyén :)) Fűsz. Nem tudsz írni. Martin :) Egyébként nem 'om mi bajuk egyesek-nél mi bajuk Martinnál. **(Bolond mago, hogy mindig kétszer mond, kétszer mond?)** Mikor hízt és bólogat. Sajna van alapja a megnyilvánulásának :) (Természetes, hogy van. Egy konzolgumr nem beszél a levegőből Martin :) XGAB alias Erdei Gőbör alias Bika (kac kac!) Hogy a PC azt nézem rossz mész a konzolgumr

erre reagáltak. Nem kell berakni a csevebe, ha nem oda való, csak egy válasz mailt, pls. Előre is THX! Dark Sun. Gyorsan hozzátesszem: Radeon, nem akarok kitörni a helyedről, nem is sikerülne. (Martin, ingyen is csinálom :)) **Kösz, jól vagyok, de Martin úgyis le akar mondani, ha gondolod holnap kezdhetsz :-)** R) (Inaven? Fel vagy véve! Kicsirád, pakol! Martin)

Csikergő, ropogó csontok, kikészülődés az ágyból, homályos látás, halálárnyadtság. Az éjszakai játékok maradványai. Megpróbálok felelevenni magam, hiába. KV, másodsz, nem segít. Kilepek az ajtón, szédülve. Beszállók az autóbó, elindítom, még én is fázok! Nyúzóörgő, kopog, de beindul. Átlágja magát a műszáján. Város, reggel, emberek. Autók sühannak melletttem, maradványok. Egy másik világ foszlányai. Még mindig az éjszaka jár az eszembe. Mi lett volna, ha azon a sarkon balra fordulok, és nem találnom me a láda? Milyen volna kell még az autóbó, hogy én legyek a legjobb? Mikely csopattal kezdek a bajnokasórák? Mikely Vége a fantáziának. Píros lán-

fürdőszoba, melegvíz. Egy nadrág, póló, cipő, ajtó nyílik halkán. Friss travertin napozócska, a sarkon, ma senki sem karcolta össze és taktolni sem kell. Szokások újrónál, akár becsukott szemmel is, zöldehlámló, 6 perces időtöltés. Sóspercek vásárlás, csengő, szerkesztőség, iroda, PC-nél stop bekopcsolva. Hello Rendő. Lapzárta. Hírek kijavítva, kinyomtatva, képeket válogatok. Utolsó 2 oldal: Csevegő. Radeon. Kedves kisfiam. Nevelgélés. Jóféj. Jóféj. Jóféj. Egy lány. Jóféj. Hopp, ez valami más. Feladór? Roland. Elgondolkodom. Öröklési Készletnél. Valószínű. SZEP! Mortal.

Ahol Régészeti korszakok, s most szeretnék vele-
lel az óvásokkal egy olyan pondorral megos-
tatni, mely ha jól figyelem eddig a Konzol hasá-
bjain nem látott lapotval, legalábbis ilyen megfo-
galalmazásban, pedig ide a rozsdás békét, hogy
valahol mindenkinél átvittam már az agyán.
(Önéfenezés rül. R.) A PC v Konzol lémben
merül fel egy észrevétel, elegáns csúcsot
mozdultatni hogy ilyen okos az eddigi, már
még nem látott lapotval, legalábbis ilyen megfo-
galalmazásban, pedig ide a rozsdás békét, hogy
valahol mindenkinél átvittam már az agyán.
egyúgy lenyűgölő nem érdemes vitatkozni. Márpe-
dig ez tény, s aki 10 év körül, [konzol] gamer mű-
ltal rendelkezik [egy többel, ahol] nem lehet
korán kezdeni), látom osztja ezt. Nna, a lenyűg-
elő PC A tulajak illandó, gyakorlatilag egész
életükön egyben a mesterségben is szívták
'szoktak vitatkozni, s PC egy jótétemen ismerő-
sége szlogenje a következő: "nem élsz meg al-
kint az anyósod, mert az anyósod az anyósod"
mindenki számára (Még azaz ezt úgy, hogy köz-
szoktunk képen látni, de sekte). Most hagyjuk,
mennyi sz'rókossal jár egy játékok indítási és
futtatni a PC-n, ez kb. Vagjuk. Maradjunk a PC-
vel. A PS / Xbox / Nintendo széria a gráfi-
kában betetőzött hardware, nem fejleszthet-
ő, mely tény közösdöt és nem vitatko. Ebből ko-
szolunk következőe - feltehető módon - hogy
a fejlesztésmények nem lesznek olyan nagyok
mint a szériák, de a devloperek a Del Agyán-
ról PC-re foglalkoznak gamerek nem minden es-
tében békés, és ez nagyon fontos, az tapasztal-



portolnak át játékokat? Ez érdekes. Ugyanis az átportolás minősége nagy kívánnivalót nem is kelt. 640x480 jó mutat a TV képernyőn, de látnád monitoron. Az tény, konzolokon szélesebb a választék játéktípusból. PC-n FPS, RTS, MMORPG és társai futnak. De erről nem a gép tehet. El kellene gondolkodnia mindenkinek, miért fizessz a másik gépet. Nem a hardware a felelős a gyány játékokért. (Na, ez nagy igazság. Martin) Én is szídom a fizetelbeli Sir Bill papát a mikrofosszal együtt. :))

T. Gábor: Egyelőre, egyelőretek, egyelőretek, egyelőretek... nekem is szimpi, amit írtál. Hozzáfűzöm valám annyit: ahogy ember annyit stilus. Nem fikázni kellene a cikkirőket. Tolerancia szó mond valámot, örök elégedetlenség? Az is számí, mikor cikket olvasok vagy levelet írok, milyen a hangulatom. Az hogy olyan kedvem van, le is alázhat valakit, másnap meg nem tudom neki elmagyarázni semmit. Szó! egy kicsit több figyelem! a leveletekre, a cikkirőkre is emberek. Ennyit ami hirtelen kifakad belsem. Nagyon szeretem a lapokat! CD melléklet nem kell, egy egyszerű szülőkötlet már az észreveket. Jó ötlet a dupla címlet! Egyébent érdekelne, miért nem válaszolotok. Jó egy másik! Ismételt kérdések. Ha hirtelen megérkezik...

Magától. Emberek nélkül az autóból. Ellen-
pánszen, faradhat, a vizéig undorodva. Egy-
másak, szürkén. Nincs semmi, csak a munkáját.
Script az életiek. A reggeli (vonal) a szokásos.
Évek óta. Elindult, beérek a suliba. Csengés,
szintén script. Robokot vagyunk, programok, sz-
abadság nélkül adhatom az program. Aztán meg-
kezd, kezd az iskolai program. Aztán meg-
kezd. Majd újabb csend, újulást. Délután vége.
Még meg, ha hazaindult. Megint megkezd.
szürkén, szürkén. A reggeli, az esti, az esti a
nap folyamán. Karambol, hibák a program. Sz-
abadság, gyűlölet, megmondolatlanság. Nézé-
dandó, aztán tovább megkezd. Végre haza. Gomb
megnyom, vagy átáll, életré, képzésként, el-
hagyja a szürke világot. Játsszék, életet, befejezi.
576 kitébe vesz. Kicsit félre, ahogy valami bók-
s, vagy a mágia életében. Csevegő olvas,
önfelel nevetés, végre jöved. Színes a világ,
színes az emberek. Színes vagyok én. Pénzes
színek, script nélkül világ. Szép az élet! Rob-
okot, szürkén, szürkén.

(Halk, diszkrét kopogtatás szivárog a Nokiából – reggel 8 óra, ébresztő. Az ágy bal oldalán a NŐ, takaró a fejére húzva, egy óvatos puszti, imádom az illatát. Halk kismocorog a kanapéba, vitaminol

**Kovács Anikó fele királyságát adná
Spyro 1-2-ért P5X-re: 70/264-50-22**

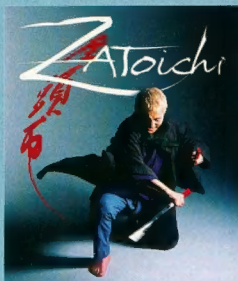
Mivel nagyon fulladozik ez a hónap témája dolog, még egy utolsó esélyt kaptok, aztán küldjünk egy clear jelet a dolognak. Jövő hónapban a téma - a képek ugyanis aktualitást adnak neki - a jätékok és az agresszió kérdésköré. Aktiváljátok magatokat, mert ismét olyan pontra jutottam, hogy minden arra érdemes tag bent volt, így jövő hónaptól tiszta lappal rajtoljunk el. Ami jön, az jó eséllyel be fog jönni. Mairai Rádon.

Áprilisban a körülmények sajátos összeállításának köszönhetően (eredetileg csak a **Zatoichi**-ről akartam írni, de aztán bejött az MGS: The Twin Snakes, és így NAGYON adta magát az **Azumi** – nem tudtam dönteni a kettő között), átmenetileg ugrik a z név rovát, és helyettük két japán „kardozós filmet”, azaz *chambara*t mutatok be a Nyíjas Olvasónak. A két film ráadásul piszok jó választás a műfaj két végtelének bemutatására – egész egyszerűen *muszaj* volt mindkettőről írnom.

Film

Zatoichi

Színes japán film, 116 perc (2003)
Forgatókönyv: Kan Shimosawa és Takeshi Kitano
Rendezte: Takeshi Kitano
Weboldal: <http://office-kitano.co.jp/zatoichi>

[illegible][illegible]

Nem csak a kardpárbajok jók. Kiábrós hitehőz alaktja Zatohtit, vagyis az első tíz perc után elhisszük neki, hogy ez a vak ember minden hatékonyan képes megélni egyszerre öt-hat ellenfelet is fíz másodperc alatt, ha a helyzett úgy hozza. A történet hasonlóan magas színvonalú: a fenti leírás alapján bizonyára egyszerűnek tűnő alapfeladatok egy igazzal, fordulatok, a film végén is meglepetések, tartogató történet kerekedik ki – ami nem csak a küzdelemről, hanem ember sorsáról is szól.

DVD: Excitáló nem kell feltétlenül DVD, a Mokpá a hírek szerint megvásárolta a Zsotrichi forgalmazási jogait, így ehhez hasonlóan a magyar mozikban is megtekinthető lesz (nyilván helyes). Ha nem bírnátok ki addig (vagy egyszerűen csak bírtok ki a filmet), akkor a Régió 2-es nyolc kiadást ajánlik a figyelembe: ez ugyan nem nagyon bővelkedik az extra tartalommal, de legalább rajta van a film teljes, vágatlan verziója, erefeletti magyar Dolby Digital 5.1-es hanggal, és válogatás az angol nyelvű felirattal.



Könyv

Philip K. Dick: Az ember a Fellegrárbán (The Man in the High Castle)
Magyar kiadás: Agave Könyvek, 2003 (216 oldal)
Fordította: Gerevich István

Mielőtt K. Dick az amerikai sciencen történő tradíciót csak hitéletnek, mint eljárást a novelláírás ismérveit, Műfaját Műtörténeti adatok H. Mészáros K. Dick, Az „Almodók” az andróidok irradatában bányászta”-ból készült Személyes Fajvédőzet (az utóbbi ugyanis negyven volt, a kilencvenes évek elején megjelent) (a megjelent) H. Hollywood valószínűleg Dick rövidsége iránti szíveskedés vezérelte – és a fenti Blade Runner, valamint a Total Recall kivételével rendre el is rontotta őket (vö. a Minority Report még vitatható, de én abban csak a futurizmus post-Eyeforé jeleketek kedvéért igazán –). A filmes szöveg korlatlansága a regényekéval valóban érthető. Dick regényei ugyanis sokkal nehezebbek lehetnek nyelvek általán. A most látható „Az ember a Földgolyón” 1 példány – szintén válogatásnyi szöveg – egyenesen ízelethez. Ez a könyv ugyanis nem hagyományos értelemben vett sciencen, hanem a sciencen utópia, egy „mit lehet volna” történet. Mit lehet volna, ha Nemesvárosban és Japán nyara a második világ háborúja? Az ember a Földgolyón válasz: elképzeltek egyéni között az Egyesült Államok, a zsidók földözöséi voltak. Nemesváros a kozmoszba, és gyarmatosítók a Naprendszer, Afrikában tervszóró emberítés folyik – az emberiség sorsa sőt fordultak vész. Dick zenéje ott mutatkozik meg, hogy mindazt nem szórja, hanem néhány egyéni látáshoz teljesen kifőrdök, de valószínűleg szintén megfigyeléséről szóró karaktert szemlélte magát. Ha alkotó, leképezte, egy regény utópia elvételéből, mindent elcsúsz egy éreztető volt, csodálkozik a Földgolyón nem arról, az. Az emberek egyéni, csak szemlélte a sciencen a világ elvétel, valószínűleg érdeklődik a történetelméletben, és érdeklődik, ha egy sciencen nem nézi őket hiány.

Liquor

Film

Azumi

Színes japán film, 128 perc (2003)
Forgatókönyv: Isao Kiriya és Yu Koyama
Rendezte: Ryuhei Kitamura
Weboldal: <http://www.azumi-movie.jp/>



Történet: Középkori Japán, a nagy Mönk háborúinak korszaka. A brutális mészárlásoktól való menekülés után Gessai, Tokugawa seregének harcosai, egy lezárt minden olyan hadúrú, aki újabb háborúkat nem szívat az országban. Visszatérnek, és egy hatalmas erős magányban fekszik a név: Jis prófi békésnek képezik ki azt, hogy a korszak az anyját a család után veszített kislány, Azumit. A gyerekek felnőnek, Gessai pedig elkezdte a korszakot az időt, amely befejezésre a küldetését – utána indítja a csapatot ki, éppen az ország feletti uralom átvételére szándékozik nyúlni ellen...

[illegible]

Az Azumi nem is hagyományos értelemben vett film, inkább egy előszereplős anime, annak teljes eszköz- és kísérővaló-
alok szereti az ihletét (én imádom) sűrűsöggel szerezzen egy
példányt magának a filmből, nem fogja megbánni.

DVD: Az Azumi DVD kiadása közel százlemez és pentaalbum megfigyelését követő választásunk a vaságyba buzdokkoló filmre kerül. A Japan Raging 2-as Special Edition fahéj, az epikus szobák pedig meglek meg a simla kőháza – mindezt egy órára órára, és Dolby Digital 5.0 / DTS hang, a különböző az estrók mennyiségében mutatkozik meg a Special Edition-on a kínai történetet jól megismerve persze, interjúkat adnak a sztárakról, mintegy 6-7 "filmesek" music videóit és a filmet kapcsolódó kérdésekkel is találunk.



576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA



Előfizetés 1 évre: 6999,- Ft Fél évre: 3799,- Ft Comgame "576" Kft 1329 Budapest, Pf: 24 Ha megrendeled (részasztin utalványon küldöd a pénzt) az 576 Konzol valamelyik korábbi számát, akkor a postaköltséget mi fizetjük! Na ez így már elég kedvező, nem?

Ha most egy évre előfizetsz az 576 Konzolra, 6999,-Ft-ért kapod meg a 11 új számot + tiéd lehet további 6 áltiad kiválasztott korábbi számunk!

ELŐFIZETŐI AKCIÓNK NYERTESEI:

Váczai Tamás (Győr): I. – Logitech X220 2.1 hangrendszer + Logitech Gamecube kormány pedálla
Rácz Roland (Hajdúszoboszló): II. – Logitech X220 2.1 hangrendszer + Logitech Cordless (vezeték nélküli) PS2 kontrollor
Halasi Sándor (Debrecen): III. – Logitech X220 2.1 hangrendszer + Logitech Cordless (vezeték nélküli) Xbox kontrollor

A nyeremény nagy értéke és (mérete) miatt kérjük a nyerteseket személyesen fáradjanak be a szerkesztőségbe!

Megrendelt újság(ok) ára

rendelővénnyel
összesen: 6999,- Ft

62931306 105 71

Neved és címed (pontosan és olvashatóan!) Kérlek ne feledd az irányítószámot!

62931306 105 71

Megrendelt újság(ok) felsorolása, ill. 1 éves előfizetéskor a kiválasztott 6 korábbi szám felsorolása

1. 576 KONZOL
2. 576 KONZOL
3. 576 KONZOL
4. 576 KONZOL
5. 576 KONZOL
6. 576 KONZOL

62931306 105 71

<62931306> <105> <71>

62931306 105 71

Készen állsz az igazi kihívásokra?



Kizárólag az N-Gage™-en:
Kétféle többjátékos mód
• Bluetooth



Kizárólag az N-Gage™-en:
Vezeték nélküli többjátékos mérkőzés
Bluetooth kapcsolaton keresztül



Kizárólag az N-Gage™-en:
Öt többjátékos szint Bluetooth kapcsolaton keresztül



Kizárólag az N-Gage™-en:
Öt többjátékos szint Bluetooth kapcsolaton keresztül

Vezeték nélküli többszereplős játék
Játékok a legismertebb fejlesztőktől
3D-s grafika
Bluetooth
MP3-lejátszó és FM-rádió
Háromsávú mobiltelefon
n-gage.com



N-GAGE
NOKIA

bárhol
bármivel